POR SÓLO 2'50€

TODAS LAS NOVEDADES: THE WITCHER 2 ★ INAZUMA ELEVEN 2 ★ YAKUZA DEAD SOULS ★ STAR WARS KINECT ★ PANDORA'S TOWER ★ BLADES OF TIME ★ UNIT 13 ★ SERIOUS SAM 3: BFE ★

MARCA player

PS3 X360 PS2 Wii PC PSVITA DS MÓVIL

TU REVISTA MULTIP

NÚMERO 44
MAYO 2012

Las Guías

NUEVAS GUÍAS ¡Búscalas en el interior!

Las Guías player ¡EXCLUSIVA PARA XBOX 360!! THE WITCHER 2

Las Guías player ¡EXCLUSIVA PARA PC!! Wakfu DESCUBRE LOS SECRETOS DE TODAS LAS CLASES, LA ECONOMÍA Y EL ECOSISTEMA EN WAKFU

MÁS JUEGOS...
ASSASSIN'S CREED III
BORDERLANDS 2
DIRT SHOWDOWN
MARIO TENNIS OPEN
DRAGON'S DOGMA
XCOM
SORCERY
SLEEPING DOGS

¡EXCLUSIVA!

HALO 4

El Jefe Maestro regresa para la batalla más grande jamás contada

ANÁLISIS
NEW YORK CRIMES
Lo nuevo de Péndulo es canela fina

AVANCE
DARKSIDERS 2
¡Muerte ha venido, y te busca a ti

www.marcaplayer.com

8 423793 601322 00044

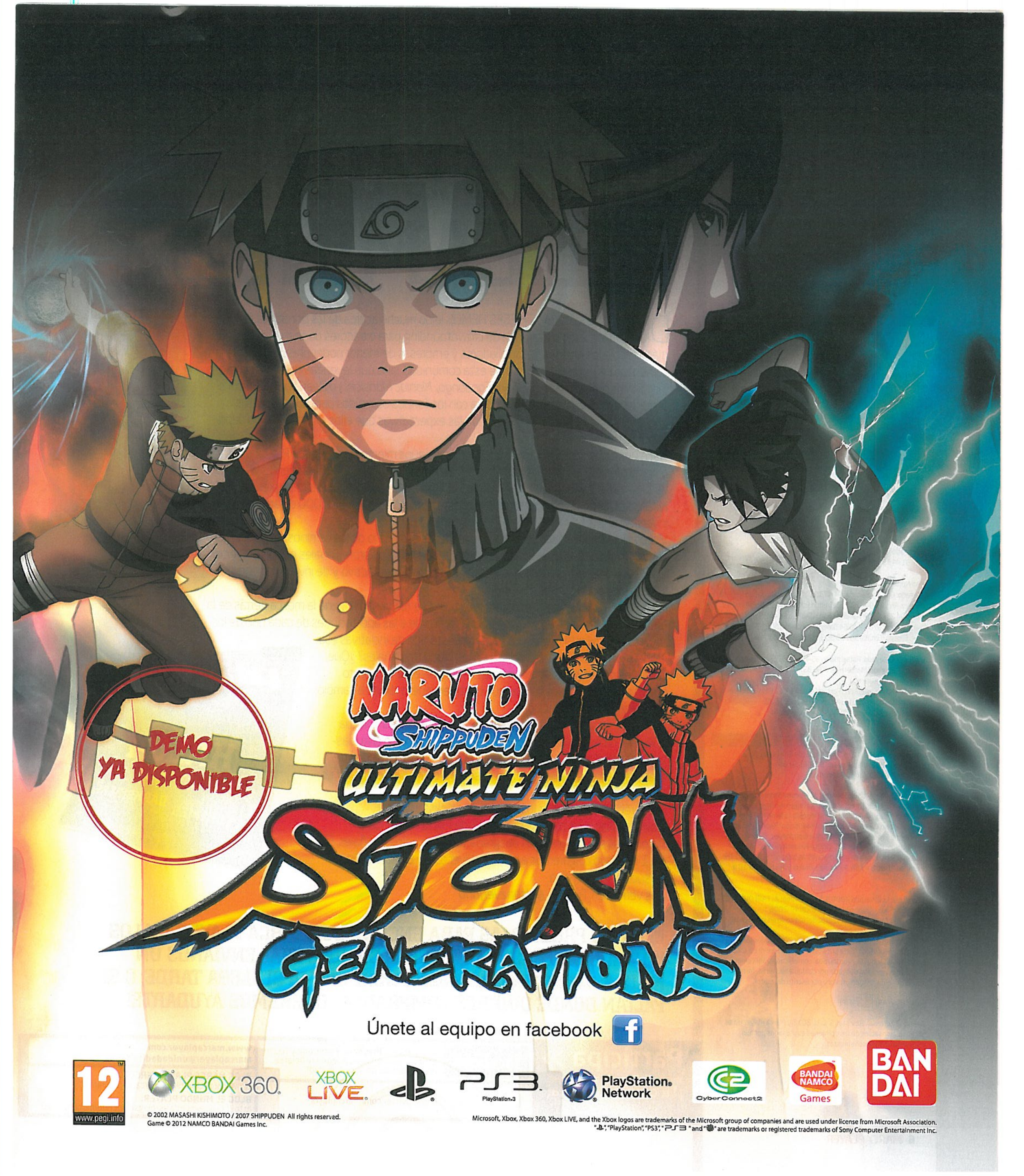



WWW.THEWITCHER.COM | BUY.THEWITCHER.COM | WWW.NAMCOBANDAIGAMES.EU
The Witcher® is a trademark of CD Projekt RED sp. z o.o. The Witcher game © CD Projekt RED sp. z o.o. All rights reserved. The Witcher game is based on the prose of Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. © 2011 Namco Bandai Partners S.A.S. Marketed, published, manufactured and distributed by Namco Bandai Partners S.A.S. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.
XBOX LIVE
CDPROJEKT
BANDAI NAMCO Games
18
www.pegi.info
Jump in.

EL CHOQUE DE GENERACIONES
EL 30 DE MARZO



Videojuego *Cartas Naruto pack booster* *Cartas Naruto pack iniciación*



DEMO YA DISPONIBLE
NARUTO
SHIPPUDEN
ULTIMATE NINJA
STORM
GENERATIONS
Únete al equipo en facebook
12
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation.3
PlayStation Network
CyberConnect2
BANDAI NAMCO Games
BANDAI
© 2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All rights reserved.
Game © 2012 NAMCO BANDAI Games Inc.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft Association.
"PlayStation", "PS3", "PS3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidente Ejecutivo: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General Unidad Editorial: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General MARCA: NICOLA SPERONI
Director General Publicidad: JESÚS ZABALLA

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano

COORDINACIÓN DE CONTENIDOS
- Gustavo Maeso (Marca Player)
- Chema Antón (Marca Player)
- Juan García (*Guías*)
- Jaume Esteve (*Marcaplayer.com*)

REDACCIÓN / COLABORADORES
- Alejandro Peña
- Marta Sánchez Ortigosa
- John Tones (Mondo Pixel y M. Viejuno)
- Gina Tost (Geek Geek)
- Angel Llamas "Wako"
- Akihabara Blues
- Inés Barriocanal
- Edu López
- Javier Artero
- José Herráez

DISEÑO
- Juanma Castillo (Diseño Original Marca Player, Diseño Portada, Guías, Responsable PC y Hardware)
- Sol García (Maquetación)

EDICIÓN Y CIERRE
- Marta Sánchez Ortigosa (Edición)
- Sol García (Cierre)

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Área Internet: YAGO SOSA HARGUINDEY
Director de Publicidad MARCA.com: BORJA FERNÁNDEZ ALONSO
Responsable de Producto: JOSÉ A. MUÑOZ-CALERO (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernádez Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27 Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25 28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: Elicia Martínez. Director de Nuevos Negocios: Pedro González Sánchez. Director de Marketing: Juan Hevia. Subdirectora de Marketing: Gema Monjas. Jefe de Marketing: Matteo Gobbo Carrer. Director de Producción: Pedro Iglesias. Director de Proceso Gráfico: Enrique Domínguez. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Stefania Bedogni. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI FIPP

Editorial



KICKSTARTER: ¿EL CAMINO?



> **David Sanz**
Director Marca Player
@dsanzverjano
twitter

DURANTE LOS ÚLTIMOS MESES HEMOS leído mucho acerca de las bondades de Kickstarter como plataforma de crowdfounding para creadores de todo el mundo. Es más, no solo los jóvenes desarrolladores y empresas de menor poder presupuestario han comenzado a hacer uso masivo de esta comunidad, sino que leyendas del sector como Tim Schafer (*Monkey Island, Grim Fandango, Maniac Mansion*...) o Brian Fargo (*Baldur's Gate, Wasteland*...) desataron la locura con los fondos obtenidos para sus proyectos basados en crowdfounding, superando las expectativas que ellos mismos habían depositado en la iniciativa.

Hace unos días también se anunciaba que antiguos miembros de Kojima Productions y otros profesionales con experiencia en *Halo* o *Infamous* han unido sus fuerzas a través de Kickstarter para dar vida a un futuro AAA para iOS cuyo presupuesto se prevé que alcance el millón de dólares -al cierre de este número llevaban 500.000 dólares de inversión directa-.

Visto así, está claro que Kickstarter se presenta como uno de los caminos claros a seguir tanto por desarrolladores indies como por todos aquellos profesionales con un proyecto diseñado capaz de captar la atención del público más proactivo y de inversores con ganas de aportar fondos.

Hasta aquí todo perfecto, pero uno, que ya no se fía de nadie, tiene la mosca detrás de la oreja. ¿Se realizará el reparto de beneficios acorde a las aportaciones de cada uno de los 'inversores'? ¿Hasta qué punto garantiza este tipo de inciativas esa calidad que muchos demandamos en los productos finales? ¿Qué controles realiza Kickstarter para dejar fuera de este suculento nuevo pastel a posibles listillos que busquen dinero rápido a cambio de títulos de ínfima calidad?

Perdonad si me pongo cenizo, pero como se suele decir: "Hecha la ley, hecha la trampa", y miedo me da que el dinero de entusiastas de todo el mundo, fans e inversores acabe en los bolsillos de timadores profesionales que den pesetas a cambio de duros, como se decía en mi época.

Si queréis conocer todos los secretos de Kickstarter y el crowdfounding, no os perdáis el nº 45 de Marca Player. Sara Borondo (@saraborondo) os desgrana todo con pelos y señales. El día 1 de mayo colgaremos en Marcaplayer.com y El Mundo Player un suculento aperitivo.

Nos vemos en Twitter: ***@dsanzverjano***

¿TIENES PROBLEMAS PARA ENCONTRAR MARCA PLAYER EN LOS KIOSKOS DE TU CIUDAD, PUEBLO O PROVINCIA? ENVÍANOS UN MAIL A *REVISTAS@UNIDADEDITORIAL.ES* Y DI SI LLEGA TARDE, O SI FALTAN DONDE QUIERES COMPRARLA. ¡QUEREMOS AYUDARTE!

Participa »
Entra en los sites de Marca Player. ¡Tu opinión cuenta!

facebook — Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en las páginas de la comunidad!

twitter — www.twitter.com/marcaplayer

www.marcaplayer.com
marcaplayer@unidadeditorial.es
BLOG MARCA PLAYER DIRECTO:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/
BLOG EL MUNDO PLAYER:
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/


¡Reta a tus amigos!
summer stars 2012
CANNAS
3
Prepárate para las próximas Olimpiadas con tus amigos en 18 pruebas y disciplinas diferentes que cubren una gran variedad de deportes.
Ya a la venta
3
www.pegi.info
XBOX 360.
MEJOR CON SENSOR KINECT
XBOX LIVE
PS3
Wii
49GAMES
DEEP SILVER

Equipo 2012



Gustavo Maeso
COORDINADOR REDACCIÓN

"Con ganitas infinitas de acudir al próximo E3 en Los Angeles"
ME GUSTA: Santa Mónica Beach.
ODIO: Las salas de espera.
JUEGO A: 774 Deaths.



Chema Antón
COORDINADOR REDACCIÓN

"Lo que pasa en Las Vegas se queda en Las Vegas..."
ME GUSTA: Mario Tennis Open.
ODIO: Me perdí el derby.
JUEGO: Al blackjack y me saqué 90 dólares.



Juan García "X"
REVIEWS & REPORTAJES

"No sé que me da que este año me pierdo el E3..."
ME GUSTA: Futurama y Bender.
ODIO: 2012. ¡Qué se acabe ya!
JUEGO A: The Witcher 2 y FIFA.



Alex Peña
REVIEWS & REPORTAJES

"Por favor Rockstar, dime que GTA V saldrá este año"
ME GUSTA: Assassin's Creed III huele a GOTY.
ODIO: Que Resident Evil 6 esté tan enfocado a la acción.
JUEGO A: Esperar a Diablo III.



Sol García
DISEÑO & MAQUETACIÓN

"Este país está lleno de perros verduleros"
ME GUSTA: El olor a lilas.
ODIO: La prima de riesgo porque no me la han presentado.
JUEGO A: Tralarí, tralará y a la ONCE.



Juanma Castillo
DISEÑO & REDACCIÓN

"Algún día volveremos al norte, a mi cuna de invierno, a "invernar" eternamente...¡Oigh!"
ME GUSTA: Que de los infortunios salen los héroes.
ODIO: Que no todos podrán serlo.
JUEGO A: Risen 2 Dark Waters.



Jaume Esteve
MARCAPLAYER.COM

"Nigger, is you taking notes on a criminal fucking conspiracy?"
ME GUSTA: El final de Mass Effect 3.
ODIO: Que BioWare se haya bajado los pantalones.
JUEGO A: FIFA Street.



Marta Sánchez
ACTUALIDAD

"Se supone que todo ocurre por una razón, ¿no?"
ME GUSTA: Que de momento la alergia no me toque la moral.
ODIO: La subida de precio de las entradas de cine.
JUEGO A: Mass Effect 3.



Ángel Llamas
REVIEWS



Iván H. Cuesta
MARCAPLAYER.COM



Ángel Pedrero
REVIEWS



Javier Artero
REVIEWS

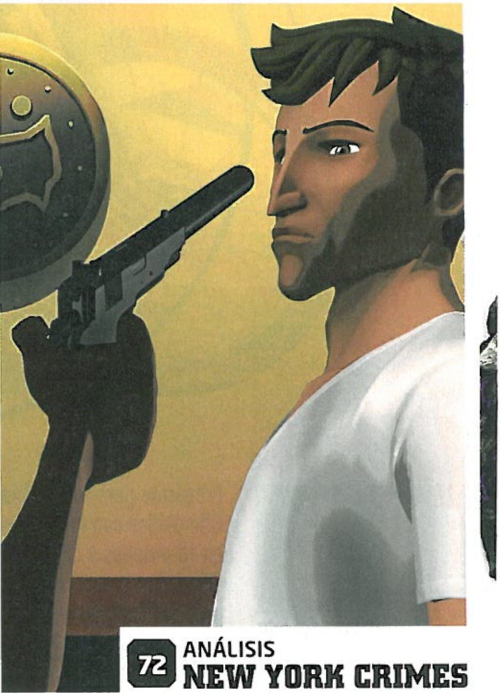


REPORTAJE EXCLUSIVO
HALO 4

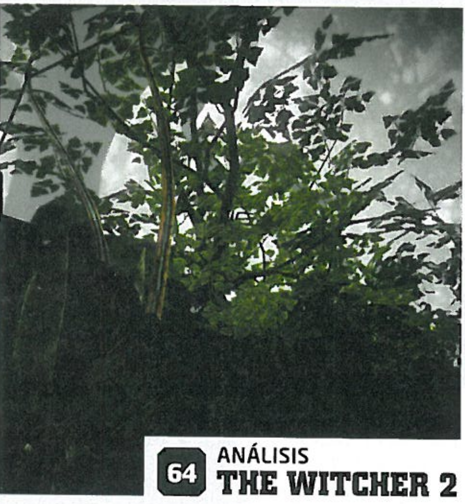
SECCIONES FIJAS

MMOPLAYER
TU PASAPORTE DIRECTO PARA LOS MUNDOS ONLINE





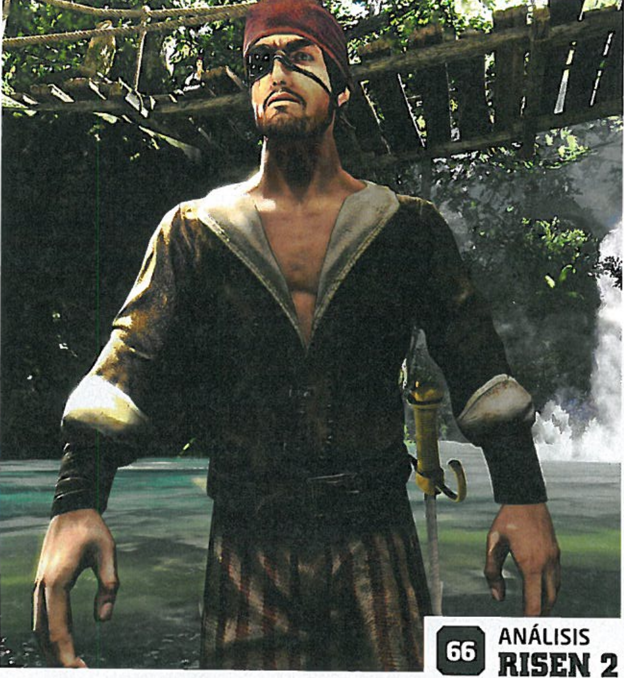

34 AVANCE DARKSIDERS 2


64 ANÁLISIS THE WITCHER 2



42 AVANCE BORDERLANDS 2


50 AVANCE DRAGON'S DOGMA


66 ANÁLISIS RISEN 2



MARCA PLAYER Nº 44 MAYO 2012

EN PORTADA

AVANCES

ANÁLISIS

Y mucho más...

HALO 4

¡Despierta 'Jefe', que tenemos visita!

Acompañamos a John-117 y Cortana a bordo del "Forward unto Dawn" en los primeros compases de la nueva odisea del Jefe Maestro.

Hace tan solo un mes os avanzamos los primeros detalles de la que será la cuarta entrega de *Halo*. Sin embargo, aunque las novedades anunciadas se adivinaban jugosas, se trató de poco menos que de una muestra ínfima de todo lo que 343 Industries está haciendo con este titánico proyecto. Hemos podido viajar a su cuartel general, donde trabajan a destajo más de 250 personas fichadas casi como si de un 'dream team' se tratase. Miembros de DICE, Rare, ID Software, Konami, Bungie... Todos unidos en pos de crear el mejor juego de acción para la videoconsola de Microsoft. Aquel que los jugadores recuerden como el mejor *Halo* jamás visto. Uno capaz de innovar y, al mismo tiempo, mantenerse fiel al legado de la franquicia que Bungie dio a luz.

Ese es al menos su objetivo, la puesta en práctica resulta ya más complicada, aunque a tenor de lo visto no van mal encaminados. Llevan enfrascados en el desarrollo de *Halo 4* más de 3 años y medio, desde poco después del lanzamiento de *Halo 3*. Por aquel entonces la tarea de este equipo se centraba, sobre todo, en crear una nueva historia y marcar las líneas generales de toda la ficción basada en la licencia, siempre con el próximo videojuego del Jefe Maestro como pieza central de toda la función. Fue en ese justo momento cuando se trazaron las líneas maestras de esta nueva trilogía, cuya pieza más importante es el argumento.

Nos desplazamos hasta el cuartel general de 343 Industries en Seattle para comprobar de primera mano cómo será la campaña de Halo 4 y probar en exclusiva sus modos multijugador.



Por Juan García



Este nos sitúa despertando en la "Forward unto Dawn" tras cuatro años flotando a la deriva por el espacio. Nuestra inseparable Cortana, ahora más humana que nunca, activa el mecanismo de desactivación criogénica al detectar invasores dentro del casco de la nave. Tras unos primeros momentos de desorientación, comprobaremos que el tiempo no pasa en balde para las instalaciones que recorremos, ahora vacías y carentes de vida... si no fuera por los alienígenas del Pacto que han abordado nuestra nave. Sí, precisamente esos extraterrestres que creíamos haber eliminado. Los mismos que visten y calzan serán los primeros enemigos a los que tendremos que enfrentarnos. Las sensaciones al jugar son las mismas, el estilo gráfico similar, aunque algo más oscuro (como podéis ver en las imágenes que acompañan este reportaje), pero se nota que estamos ante algo nuevo, un paso más allá de la propuesta de *Halo 3*.

Quizá sea la música, creada por el productor de Massive Attack, Neil Davigne, el nuevo feeling de los escenarios diseñados por el ex ID Kenneth Scott o simplemente se trate de que finalmente el Jefe Maestro se ha hecho mayor y lo demuestra con una puesta en escena a la altura de las circunstancias.

Y todo esto sin haber llegado aún al planeta sobre el que transcurrirá la acción, de nombre Requiem. Una localización Forerunner en la que transcurrirá el grueso de la acción en Halo 4. Se trata de un planeta inexplorado para el hombre, pero de gran importancia para el Pacto por alguna razón aún no revelada. Se caracterizará por ofrecer una gran variedad de entornos, que irán desde localizaciones interiores profusas en detalle y tecnología a exteriores exuberantes repletos de vegetación y masas de agua.

Será aquí, además, donde descubramos el nuevo enemigo a batir del Jefe Maestro, "la mayor amenaza jamás concebida por civilización alguna", según las propias palabras de Frank O´Connor, responsable de la franquicia en 343 Industries. Desconocemos su aspecto, poderes o conexión con el resto del universo, »



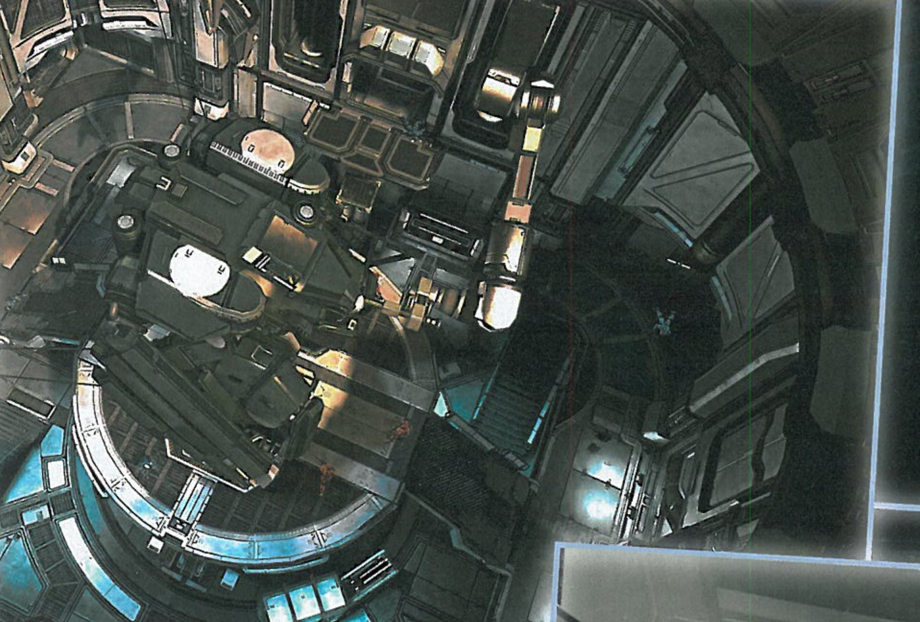
LA INFINITY EN TODA su magnitud. La joya de la corona de la armada interestelar humana y punto de encuentro para las opciones multijugador.

UNSC INFINITY

La base de operaciones para los modos multijugador

DURANTE EL MODO campaña nos encontraremos con una nave humana llamada UNSC Infinity. Se trata de la nave más grande de la flota militar humana, e interactuará con el Jefe Maestro durante la historia, además de servirnos como centro de operaciones para la faceta multijugador del título. Al 'alistarnos' en su tripulación encarnaremos a un Spartan IV, más rápido y versátil que anteriores modelos de Spartan, casi como un ODST. Viviremos en la piel de este avatar en todas nuestras partidas sociales, por lo que se nos permitirá personalizarle con todo lujo de detalles. Esta vez las mejoras van más allá de lo simplemente visual, otorgando a cada pieza de armadura que desbloqueemos alguna habilidad o ventaja. Por supuesto, no podía faltar la opción de personalizar clase, donde tendremos que elegir entre nuestra arma primaria, la secundaria, el tipo de granadas que equipamos, la habilidad principal y los modificadores adicionales.

Una vez creado nuestro soldado, estaremos preparados para saltar a la acción. La gran novedad será el llamado Spartan Ops, una serie de episodios cooperativos descargables e interconectados que se podrán descargar de forma semanal. Además, se les presupone gratuitos, y según parece servirán como puente entre *Halo 4* y *5*. Cada uno de estos episodios estará compuesto por cinco misiones, que además seguirán un hilo argumental propio, apoyado por escenas de vídeo en cada entrega.



A pesar de estar concebidos para ser jugados en compañía (ya sea de forma local mediante pantalla partida o a través de Xbox Live), se nos permitirá jugarlos en solitario y sin conexión a Xbox Live, suponiendo así un aliciente extra cuando hayamos terminado la campaña. Las inspiraciones principales para este modo de juego son series como Battlestar Galactica o The Walking Dead, por lo que podemos imaginarnos el tipo de aventuras que nos vamos a encontrar.

Aunque la experiencia de juego que encontraremos en cada uno de los capítulos no diferirá en exceso de la filosofía clásica de todo *Halo*, sí que habrá novedades en cuanto a ritmo de juego y variedad de situaciones que hallaremos. Sin lugar a dudas, se tratará del puente perfecto para aquellos menos expertos en el modo multijugador cooperativo.

Más rápido, más oscuro, mucho más visceral... es Halo 4



pero ardemos en deseos de comprobar hasta que punto esta afirmación es correcta.

En cuanto a su propuesta jugable, pretende mantener las líneas generales de anteriores entregas, dando mucha importancia a la libertad de acción en entornos de grandes dimensiones. Así, tendremos que combinar las distintas herramientas de las que dispongamos para conseguir superar cada uno de estos combates. Estas serán armas de viejo y nuevo cuño, vehículos, bombas... Y si nos acaba resultando fácil, las Calaveras típicas de *Halo* volverán a hacer acto de presencia para modificar lo justo la jugabilidad en caso de necesidad. La máxima que se sigue en este caso es la de "Te decimos lo que has de hacer, no cómo hacerlo". Y por lo que parece en esta ocasión, se llevará hasta sus últimas consecuencias. Lo que si cambia es la IA de los enemigos, mucho más dinámica e interactiva, sobre todo, según nos comentan, la de la nueva raza de enemigos que podrá llegar a cooperar de alguna forma con los alienígenas del Pacto. El resultado de esto será una experiencia de juego completamente distinta a cualquier título de acción en primera persona. Y eso que solo nos referimos de momento al modo para un jugador.

Pero cualquier *Halo* no merecería ser calificado como tal si no contara con un apartado multijugador a la altura de sus predecesores. En este caso se ha optado por dividir esta sección en dos; por un lado, las misiones cooperativas de Spartan Ops (cuadro adjunto) y, por otro, las opciones competitivas clásicas, pero ambas centradas en la nave Infinity. Las premisas fundamentales sobre las que se ha construido esta porción del título han sido la accesibilidad, que estén ligadas a la ficción de la franquicia, que ofrezcan constantes recompensas por jugar (al estilo *Call of Duty* y sus desbloqueos, con constantes mejoras que modifican nuestra manera de jugar conforme echamos horas de juego) y que sea adictivo, intenso y visceral en todo momento.

Aún queda mucho por revelar y gran cantidad de secretos que descubrir. La primera parada para conocerlos será el E3 de este año, hasta entonces no podemos hacer más que afinar puntería y prepararnos para usar el rifle de plasma durante las próximas navidades. El Jefe Maestro traerá los regalos.



EL JEFE MAESTRO CON su flamante armadura nueva. Meros retoques visuales a las viejas habilidades de nuestro héroe.

LA HISTORIA DEL JEFE MAESTRO

HALO: AÑO 2525, una fuerza alienígena ataca y destruye la colonia de Harvest por motivos religiosos. La superioridad de los atacantes es aplastante y su avance es continuo. En 2552 llegan a Reach, último fortín de la humanidad. En un intento desesperado de escapar, la nave Pilar of Autumn salta al hiperespacio sin rumbo, apareciendo junto a un mundo con forma de anillo, Halo. Es ahí donde el Spartan John-117 comienza su batalla contra las fuerzas atacantes que parecen haberles seguido. Sin embargo, pronto descubre que el propio anillo escondía una amenaza mayor, los Flood, una raza parasitaria que supone una amenaza para toda forma de vida.

HALO 2: POCO después de aquello, la flota alienígena llega a la Tierra, concretamente a Nueva Mombassa, requiriendo de nuevo la intervención del Jefe Maestro. Antes de acabar con su líder, este consigue escapar a una nueva instalación de Halo con el fin de activarlo, lo que acabaría con toda vida existente. El Jefe Maestro consigue acabar con su líder gracias a la ayuda de un alienígena, el Inquisidor, pero no parar la ignición de los anillos, que quedan en espera de activación desde una instalación llamada el Arca. Mientras tanto, estalla una guerra civil en el seno de las civilizaciones alienígenas.

HALO 3: LOS alienígenas comienzan una invasión de la Tierra a gran escala con el fin de escavar una reliquia capaz de transportar a sus usuarios al Arca. Al viajar allí, nuestros héroes descubren la construcción de un nuevo anillo similar al destruido en la primera entrega, pero sin terminar de construir. El plan pasa por activar este anillo incompleto para que destruya el arca y que, al mismo tiempo, acabe con los Flood. Nuestros héroes consiguen escapar in extremis, quedando la nave del Jefe Maestro dañada y a la deriva en mitad del espacio. Con su inseparable Cortana, el 'Jefe' se desconecta y pasa a un estado de hibernación.



Mantiene la esencia de Halo, pero renueva la fórmula

MULTIJUGADOR

Entrenamiento multijugador para Spartans curtidos

EL SEGMENTO COMPETITIVO en *Halo 4* estará también incluido dentro de la Infinity, en este caso en forma de entrenamientos virtuales entre diferentes soldados a bordo de la nave. De este modo visitaremos zonas nunca vistas anteriormente en la franquicia en planetas que apenas han sido tocados por la ficción creada para este universo. En cuanto a la jugabilidad propiamente dicha, trata de ser más rápida que en anteriores ocasiones, a todos los niveles. Nos referimos tanto a la rapidez de encontrar partidas en matchmaking, como a la duración de nuestra barra de energía, la duración de los combates, etc. Como no podía ser de otra forma, se nos permitirá usar las clases que creemos en la Infinity, siendo los modos de juego los habituales en este tipo de situaciones.

Por el momento hemos podido probar el clásico duelo a muerte y una suerte de 'Rey de la Colina' en el que la colina es uno de los jugadores del equipo rival. Los mapas, los dos de los que os hablamos el mes pasado, Warhouse y Wraparound. El primero situado en una construcción Forerunner circular y de dos niveles. El segundo, localizado en una fábrica de armamento abandonada repleta de pasillos estrechos que interconectan las distintas zonas abiertas del nivel.

ARMAS

Viejas y nuevas armas de destrucción ¿masiva?

LAS ARMAS QUE tendremos a nuestra disposición tanto en el modo multijugador como jugando en solitario serán muy reconocibles en su gran mayoría para los fans de la saga. Así, clásicos como el rifle de asalto, la pistola Magnum o el rifle DMR de francotirador nos serán familiares. A estos se añaden las variantes del Pacto, donde destaca un rifle semiautomático que hace su debut. Lo que sí resulta una novedad de calado es la inclusión de un botón para esprintar en cualquier momento, por lo que esta acción deja de ser una habilidad de nuestra armadura para venir 'de serie' en todos los Spartan.



RESIDENT EVIL 6 ADELANTA SU SALIDA

La nueva entrega de la saga de zombis de Capcom saldrá a la venta el próximo 2 de octubre para Xbox 360 y PS3, adelantando así su salida más de un mes respecto a lo previsto. En PC aún no tiene fecha fijada.



DIOSES Y REYES, EL 22 DE JUNIO EN ESPAÑA

2K Games ha puesto el 22 de junio como fecha de salida para *Dioses y Reyes*, primera expansión de *Civilization V* para PC. Incluirá nuevas misiones, civilizaciones, localizaciones, edificios, tecnologías, unidades, recursos...





ENTREVISTA

NATIVOS DI

Scott Steinberg es experto en nuevas tecnologías y autor nativos digitales y el mundo que les rodea. Aprovechando la

> ¿Existen normas para educar y enseñar a los niños en un mundo digital?

» Sí y no. La primera norma es que no hay normas (o al menos ninguna que un niño no pueda evitar). Pero lo segundo y más importante es que como padres poseemos todas las herramientas para educarles respecto a la tecnología y darles el conocimiento y la guía que necesitan para hacerles responsables de sus decisiones cuando encuentren contenido cuestionable o negativo en Internet o en la vida real. Pero la tecnología cambia constantemente, así como las reglas del juego. Para estar al día, los padres deben hacer sus deberes. Algunos libros de cabecera, recursos de software, controles parentales y el sentido común pueden jugar a nuestro favor. Lo más importante que podemos hacer por nuestros hijos es estar al día sobre tecnología. Algunas cosas importantes que podemos hacer son: educarlos acerca de la seguridad online, el cibercrimen, las reglas de la net-etiqueta, informarles acerca de compartir información en la red, etc. Reforzar el diálogo con ellos acerca de estos temas les dará libertad de compartir con nosotros las dudas y pensamientos. Es importante llegar a un acuerdo sobre las reglas de la casa con respecto a la tecnología, y los castigos que pudieran tener si no las cumplen. Y además de hacer los deberes y estar adelantado al niño, es muy importante ser un buen ejemplo a través de nuestro discurso y nuestras costumbres digitales.

> ¿Por qué los padres necesitan una guía?

» Porque, aunque la tecnología evoluciona rápido a través de nuevas aplicaciones, servicios online, gadgets y novedades semanales, incluso los expertos en tecnología han llegado a un acuerdo acerca del comportamiento online y la seguridad. Es difícil ver como hasta el padre más moderno y avanzado tiene problemas para mantenerse al día con las exigencias de su rutina, al mismo tiempo que sus hijos crecen con la tecnología debajo del brazo y la convierten en su entorno natural. Necesitamos un puente para unir el vacío generacional antes de que se convierta en una brecha inabarcable.

> Si la tecnología cambia año tras año, ¿esta guía puede ser útil en cinco años?

» Sí, porque mientras algunos sistemas caducan, los principios básicos no. Aprender a amar la tecnología y cogerla por los cuernos, hablar de los conflictos abiertamente en casa, establecer horarios, ser pro-activo a la hora de establecer la seguridad online y de comportamiento... Estos pequeños consejos servirán ahora, y los años venideros. La guía tiene tres principios básicos: educación, comunicación y participación, y esto no debería cambiar.

> ¿Es un libro solamente para padres y educadores?

» Para nada. Está escrito para la familia al completo y diseñado para cualquiera que quiera unirse a la conversación, pues es la única manera en la que podría funcionar. La tecnología necesita ser aprendida en las escuelas desde los primeros años, y los padres deben tener un compromiso acerca de sus hábitos saludables con la tecnología. Últimamente los chicos están sufriendo estos cambios desde la primera línea de fuego, y nadie sabe lo que está pasando mejor que ellos: es esencial que su voz también se escuche en las conversacio-

PARTICIPA
Entra en los sites de Marca Player...

facebook
Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

twitter
www.twitter.com/marcaplayer

BLOGS:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/



ANUNCIADO DE MANERA OFICIAL LOST PLANET 3

Capcom ha confirmado el desarrollo de *Lost Planet 3*. Será lanzado en 2013 para Xbox 360, PS3 y PC. En el papel de Jim, regresaremos a E.D.N. III. Tendrá acción en primera persona y en tercera. Además, incluirá modos multijugador.



SOUTH PARK: THE GAME, "EL JUEGO MÁS GRACIOSO"

En palabras de Danny Bilson, vicepresidente ejecutivo de THQ: "Es increíble, y será absolutamente el juego más gracioso jamás hecho". *South Park: The Game* es un RPG inspirado en la famosa serie de animación.

GITALES: EL RETO

del libro "The Modern Parent's Guide", una guía para padres y educadores para entender a los salida de su libro, decidimos entrevistarle para conocer su opinión al respecto.

nes con adultos (padres o profesores) para que puedan enseñarnos de la misma manera que nosotros lo hacemos con ellos.

› ¿Qué te motivó a escribir el libro?

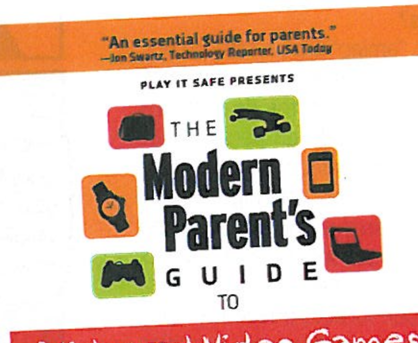
» Cuando me convertí en padre, como muchos, llegó el momento de introducir la tecnología a una edad temprana. Si miras a tu alrededor, verás a niños rodeados de tecnología, desde ordenadores o teléfonos inteligentes y tabletas táctiles, a dispositivos de aprendizaje como LeapFrog o VTech. Es verdad que no hay recursos útiles que hablen de ello, y los que hay, van dirigidos a un público que nunca ha encendido un ordenador. Nos dimos cuenta de que existe una generación entera de padres que ha madurado con la tecnología, expuestos a sus Blackberries o sus MacBooks en su día a día y en el trabajo. No es que la gente no entienda la tecnología en 2012 (en estos días tan cambiantes es difícil estar al día). Hemos llegado a producir unas guías que ofrecen pistas reales, consejos, estrategias y herramientas para ayudar al padre o a la madre a traer de vuelta la cordura a su casa.

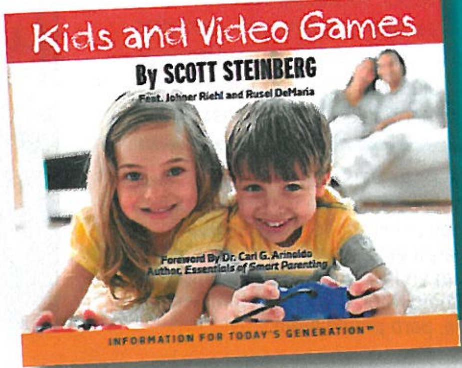
› ¿Qué está cambiando en la sociedad?

» Todo ha cambiado para un padre puesto en tecnología en su día a día, desde su vida personal hasta su vida profesional y social. Considerando que los niños de 2 a 5 años están mejor preparados para jugar a videojuegos o para descargar aplicaciones que para atarse los zapatos o montar en bicicleta. El iPhone, iPod touch y el iPad son el regalo favorito de los niños entre seis y doce años, y por eso muchos padres les regalan teléfonos y tabletas de plástico. Incluso Mattel o Hasbro han creado cámaras digitales en forma de muñecas Barbie y muñecos de acción. Esto nos da un paradigma, y es que, aunque los niños están tan rodeados de tecnología que se llega a convertir en su estado natural, hay que tener ciertas normas de comportamiento. Para que los chicos estén seguros en Internet, los padres deben desarrollar nuevas habilidades para el entorno familiar, y esto les incluye a todos: los chicos, los padres, el Gobierno, la ley, etc.

› ¿Los niños pasan demasiado tiempo en Internet, con videojuegos o en el ordenador?

» Sí, sobre todo si los padres les dejan. Los expertos recomiendan que los niños menores de dos años no usen nada con pantallas, y un máximo de una o dos horas semanales para los niños mayores. No podemos culparles. Una vez ves el mundo en HD o juegas a los *Angry Birds*, es difícil volver a los bloques de madera, las muñecas o las espadas de plástico. Como muchos padres, ni mi mujer ni yo hubiésemos sobrevivido sin el iPhone y el iPad para esos momentos de paz con los niños, sin tenerlos gritando arriba y abajo. Pero usar el hardware y el software para que los niños paren o para pasar tiempo con los hijos es un mal hábito, precisamente porque es un recurso fácil. El tiempo de pantalla debería ser limitado, y el uso de las nuevas tecnologías equilibrado con otras actividades diarias. Y los padres deberían mantener el compromiso de supervisar lo que hacen sus hijos, una experiencia gratificante y sana para todos. Y los dispositivos electrónicos no deberían ser niñeras, aunque a veces haya que ser realistas. De vez en cuando, después de un largo día, cuando necesites unos momentos con »





LA BUENA GUÍA

'THE MODERN PARENT'S GUIDE'

Puede descargarse gratuitamente de Internet en PDF. Scott Steinberg ha llevado el concepto "democratización de la tecnología" también al conocimiento tecnológico. La actitud de los jóvenes (y los muy muy jóvenes) delante de entornos tecnológicos es asombrosa. Desde ese vídeo que corría por Internet en el que una niña de unos 12 meses de edad intentaba agrandar las páginas de una revista de papel con los dedos, y encontraba tan raro que no sucediera nada que se miraba los dedos como si estuvieran rotos, hemos visto como nuestro entorno más infantil tiende a utilizar la tecnología de manera mucho más natural y fluida que los adultos. Para unos son como extensiones fluidas de su cuerpo, para los otros son como prótesis impuestas. Negar este cambio o darle la espalda es quedarse detrás de la barrera donde sucede la acción. Como adultos responsables, debemos dar un paso al frente para que los entornos tecnológicos sean lo más amigables posibles para estos nativos digitales. Esta guía es un primer paso.

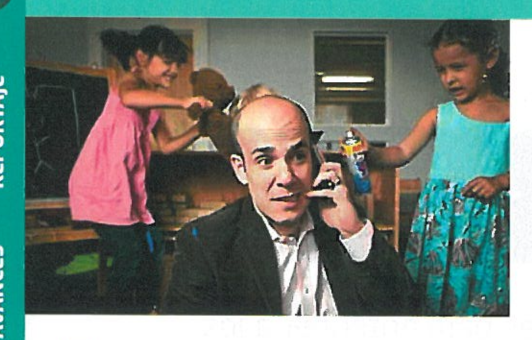


STREET FIGHTER X TEKKEN CONTARÁ CON CROSSPLAY

Así es. Las versiones de *Street Fighter X Tekken* de PS Vita y PlayStation 3 permitirán el juego cruzado entre ellas. Es decir, que los jugadores de la portátil podrán retar a unos combates a los jugadores de PS3, y viceversa. El juego en Vita saldrá en otoño.

PROJECT X ZONE ES EL NUEVO TÍTULO DE CAPCOM, NAMCO BANDAI Y SEGA

El juego que ha unido a Capcom, Namco Bandai y SEGA ya tiene cara. Es un RPG de estrategia, llamado *Project X Zone*, para 3DS, que contará con personajes de las franquicias de estas compañías, como *Street Fighter, Devil May Cry, Mega Man, Virtua Fighter, Valkyria Chronicles, Tekken, Xenosaga*...



» tu pareja o de tranquilidad, enchufar el DVD de "Dora la Exploradora" no debería hacerte sentir culpable.

› ¿Se educa diferente a un niño con tecnología?

» Sí. Los expertos indican que los videojuegos y los entornos virtuales serán el futuro de la educación. No solo los jugadores encuentran los videojuegos más divertidos que las lecturas de un PowerPoint. Simulaciones vitales como decidir opciones, ver resultados, y responder en tiempo real. The Federation of American Scientists (FAS) piensa que los niños necesitan más, y no menos, videojuegos como solución. La habilidad para moverse en el mercado laboral, la inteligencia, el análisis, la formulación de problemas y la rápida respuesta al cambio son cosas que se pueden potenciar gracias a los videojuegos. Son algunas de las características para que entren en empresas como Cisco, IBM, NASA o Nortel. El Gobierno y los líderes políticos están incrementando la "gamificación" para mejorar la productividad, las ventas y la satisfacción en el trabajo. Un estudio de Entertainment Software Association dice que el 80% de las empresas con muchos empleados planean implementar software interactivo basado en videojuegos para el 2013.

› ¿Los niños se divierten de forma diferente con la tecnología?

» Sí. Observa los videojuegos, por ejemplo. Poniendo a un lado los educativos, videojuegos como *Dance Central 2*, que es de baile, ayudan a que las familias pasen tiempo juntos y tengan intereses comunes. Además, lanzan mensajes positivos que promueven el comportamiento social y ético. Un ejemplo práctico: en una serie de experimentos publicados en el "Journal of Personality and Social Psychology", los investigadores encontraron que los participantes que habían jugado a videojuegos sociales donde sus personajes tenían que cooperar, en comparación a otros juegos más neutrales (como el *Tetris*), eran más propensos a desarrollar comportamientos positivos. Otros videojuegos de multijugador masivo fomentan la cooperación y el trabajo en equipo. Otros, especialmente los que tienen un control de movimiento como la Wii, la Wii U, PlayStation Move o Xbox 360 Kinect, ayudan a los chicos a hacer ejercicio y levantarse del sofá. De hecho, la mejor manera de hacer de la tecnología una forma de entretenimiento segura, divertida y con un valor añadido es que los padres participen activamente en sus intereses y sus aficiones. No solo mantenerse informado, sino que los padres prueben a qué están jugando sus hijos para una mayor comunicación generacional. Pero recordemos que tiene que estar todo equilibrado: pantallas, leer libros, salir de excursión, montar en bici...

› ¿Qué opinas de las restricciones por edades de los videojuegos o las películas?

» Estoy muy contento de que existan, y creo que son una fabulosa guía para padres que estén interesados en adquirirlos para sus hijos. Pero es importante que la última palabra la tengan los padres, y que ellos hagan su propia búsqueda y decidan qué títulos son más apropiados para su hijo, ya que no todos los niños se desarrollan a la misma velocidad y la definición de "apropiado" puede diferir.

› ¿Cómo cambian las relaciones personales entre los chicos que participan activamente en redes sociales?

» Hace seis años, "amigo" era un término que dabas a alguien que conocías en la vida real. Ahora puede referirse a cientos de extraños que nunca hemos conocido en persona. Las redes sociales han promovido que intercambiar información personal sea algo normal (algo que da miedo, porque ahora cosas como vídeos embarazosos pueden estar en lugares públicos durante mucho tiempo). Pero al mismo tiempo, las redes sociales pueden ser muy beneficiosas, ya que pueden unir personas muy diferentes en un mismo sitio. Personas que nunca hubiésemos conocido si no fuera por Twitter o Facebook. ■ › ***Gina Tost***

"THE MODERN PARENT'S GUIDE" Es la primera guía sobre tecnología y paternidad que habla de todos los aspectos de la vida conectada. Descarga gratuita en http:/parents-guidebooks.com en PDF y para Sony Reader. Para Kindle, iBook, Nook y en papel también está disponible, pero previo pago.









REPORTAJE AVANCES ANÁLISIS MÓVILES HARDWARE TRUCOS MÁS QUE JUEGOS COMUNIDADES GUÍA DE COMPRAS

TOP5

Estas son vuestras cinco entregas de Resident Evil preferidas. Estas opiniones están sacadas de nuestra página de Facebook:



1 RESIDENT EVIL

EL PRIMERO SIEMPRE CALA

Para el puesto más alto del podio habéis elegido a la primera entrega de la franquicia, aquella que abrió paso a una de las mejores sagas de terror y supervivencia del mundo de los videojuegos. Los primeros juegos suelen guardar los mejores recuerdos para el jugador.

2 RESIDENT EVIL 2

UNA SECUELA MUY DIGNA

La segunda entrega de este survival horror parece que encadiló a más de uno, ya que la secuela del primer *Resident Evil* se muestra inamovible en el segundo cajón del podio a pesar de los zombis que andan al acecho.



3 RE: CODE VERONICA

LOS NÚMEROS A UN LADO

Habéis colocado con vuestros votos a *Resident Evil: Code Veronica* en el tercer puesto del Top5 de este mes. El primer título de la saga que deja de lado la numeración tradicional y se pone un sobrenombre. Es la secuela argumental de *Resident Evil 2* y *3*.

4 RESIDENT EVIL ZERO

UN SALTO A LOS INICIOS

Esta entrega de Gamecube que vio la luz en Europa en 2003 nos traslada a los hechos acaecidos antes del primer *Resident Evil*. Se considera uno de los máximos exponentes de lo que verdaderamente es un survival horror.

5 RESIDENT EVIL 3

NO HAY DOS SIN TRES

En el quinto puesto del Top tenemos la tercera entrega de la franquicia, *RE 3: Némesis*, un título en el que los hechos transcurren antes y después de lo acontecido en *Resident Evil 2*.



MORTAL KOMBAT DE VITA YA TIENE FECHA

Warner Bros. y NetherRealm Studios han puesto por fin fecha de lanzamiento para la entrega de *Mortal Kombat* de PS Vita. Estará en las tiendas a partir del 4 de mayo. Ya no queda nada para disfrutarla.



UN NUEVO WORMS LLEGARÁ ESTE AÑO

Así lo ha confirmado Team 17. *Worms Revolution* estará disponible este otoño para PC y consolas. Incluirá novedades interesantes, pero mantendrá elementos clásicos.

LOS PRIMEROS 10

10 MINUTOS DE NEVERDEAD

Por Carlos Uriondo.

Puedes ver el vídeo completo en la web www.losprimeros10.es



ARCADIA ES UNA CHICA DURA



Y LO DEMUESTRA DESDE EL PRINCIPIO


BRYCE SE DESPIERTA DESPUÉS DE UN MAL SUEÑO


QUÉ MEJOR QUE UN POCO DE ACCIÓN PARA DESPEJARSE



MORIR NO ES UNA OPCIÓN

Apaga la consola

CÓMIC YA A LA VENTA



STEVE JOBS: EL HOMBRE...

La editorial Aleta nos trae el cómic biografía Steve Jobs: El hombre que cambió el mundo, el cual nos da la oportunidad de recorrer los momentos clave de la vida del co-fundador de la compañía Apple. Cuenta con el guión de WC Cooke y con los dibujos de Chris Schmidt.

CINE YA EN TU SALA



BATTLESHIP

Película inspirada en el clásico juego de mesa 'Hundir la flota' de Hasbro. En esta historia plagada de acción, para frenar la invasión alienígena que asola la Tierra, una flota de la Marina de EE.UU. se enfrenta cara a cara contra una de extraterrestres.

LIBRO ABRIL



WOW: EL CICLO DEL ODIO

Una nueva novela de *World of Warcraft* llega a España. La paz reinante en Kalimdor se resquebraja. Los líderes de los humanos y de los orcos deben descubrir la verdad sobre unos ataques aleatorios que han sufrido estos últimos para prevenir una nueva guerra.

GEEK GEEK





Gina Tost
Twitter @ginatost



Bernardo Hernández
@BlogVyC
Videojuegosyconsolas.com

Opinión

Filosofía femenina en los videojuegos

Venimos oyendo acerca del machismo de los videojuegos desde que los píxeles empezaron a tener definición: que si las mujeres son muy pechugonas, que usan habilidades muy sexuales o que solo acompañan al héroe. La representación de la mujer queda reducida a lo sexual. En las actitudes discriminatorias que podemos encontrar en muchos de los videojuegos actuales o pasados no quiero entrar, porque eso sí que me pone de mala leche, pero que nos representen chupando un caramelo como en *GTA* o con unas curvas de ensueño, no me molesta tanto. Total, hay cosas peores en Tuenti y nadie dice nada.

El problema, creo yo, está a la hora de diseñar a los personajes femeninos y a los masculinos. Normalmente los masculinos tendrán grandes músculos como Marcus Fénix y las mujeres bonitas curvas como Bayonetta. Lo que queda en medio (Mario, Layton, Ash Ketchun, etc.) podrían ser perfectamente querubines, es decir, sin sexo. Da igual que Mario sea María o que Sonic sea Sónica, el aspecto no cambia.

La gran mayoría de desarrolladores, cuando crean un personaje para su videojuego, lo crean con su aspecto, pero no con su filosofía, ética y moral. Por eso quiero proponeros un reto: ¿Qué pasaría si los grandes personajes de videojuego fueran chicas y usaran la filosofía femenina?

María (Mario Bros.):

Con lo fácil que lo tenemos las mujeres para ligar, ninguna en su sano juicio andaría por 12 mundos en busca del Príncipe Melocotón. Al tercer intento volvería a su casa y que él fuera a por ella. Príncipe Peach, hazte valer, pero tampoco tanto, hijo.

Sónica (Sonic):

Después de correr tanto, los zapatos te matan. Es mejor descansar y no volver a comprar nunca unos zapatos que no sean de tu talla aunque estén de oferta y sean monérrimos.

Gordonetta Freeman:

Este personaje ya no es silencioso, y cuando se junta con Solida Snake, las dos son unas cotorras increíbles. ¿Y su palanca? La ha cambiado por un iPod.

Guybrush Threepwood:

Le acusaron de enamorarse del Gobernador Marley por su dinero, le acusaron de conseguir pasar las tres pruebas pirata porque estaba buena, ¿y lo de respirar diez minutos debajo del mar? Es chica y ya se sabe que nos dais ventaja, ¿o no? Pues va a ser que no.

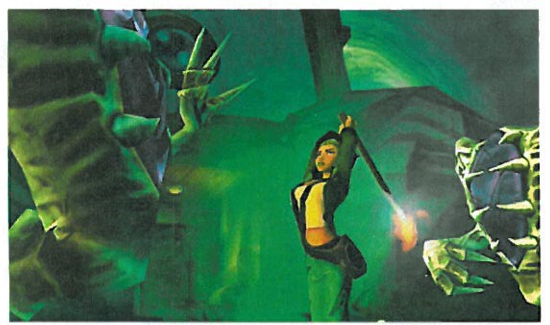
Ezia:

Después de todos los marrones que le caen encima, Ezia se pone a llorar a su mejor amigo, que siempre ha estado enamorado de ella y mata a todos los objetivos por ella. Al final, Ezia se lo agradece con un beso en la mejilla, y él termina matándose a pajas en la soledad de su habitación pensando en ese momento.

Evidentemente este es un artículo de broma y solo habría podido ser escrito por una chica, porque esto mismo lo hace un chico y se le echan las feministas encima. Pero, ¿qué sería del mundo de los videojuegos sin los tópicos? Marcus Fénix llora la muerte de Dom... ¿En serio? Un tío duro que ve morir a su becario Carmine a cada entrega y con Dom... ¡Hasta Sam tiene que decirle que deje de ser tan nena!

Los tópicos no pueden matar al mundo de los videojuegos, tenemos que ser más inteligentes para reírnos de ellos, pues nosotros, los jugones, somos más inteligentes.





¿INSTRUCCIONES? ¿PARA QUÉ?

Creo que estoy mal acostumbrado. El último gran aporte por parte de las compañías es de lo más sorprendente, más sabiendo que el coste por ello es prácticamente ínfimo. Vale que hay que cuidar la naturaleza, vale que no sobra el papel y que hay que reciclarlo, pero que se haga una caja de plástico, con su pestaña incluida, y que ni siquiera vengan las instrucciones es para tirarse de los pelos.

Y si, para aquellos que no lo sepan, la gran mayoría de los juegos físicos de PS Vita se lanzan de esta forma, es decir, 5€ más caros que en su formato digital, pero eso sí, envueltos en una cajita azul con su carátula... pero ¡sin instrucciones! Para compensarlo, cada compañía permite, una vez el juego es insertado en la consola, que se visualice el manual en un documento tipo "PDF".

Pero seamos serios, eso y nada es lo mismo, pues la gran mayoría de las veces se ciñen a indicarnos las advertencias de uso y los teléfonos de atención al cliente, eliminando detalles como el manejo del personaje (sustituido por un tutorial ingame) o el preámbulo de la historia que tanto nos gustaba leer.

Queridos lectores, ¿no os sentís defraudados por no tener entre vuestras manos el manual recién estrenado, con ese olor a papel nuevo y esa foto del mando que nos permitía ver los controles en un santiamén? "¡En absoluto! De hecho ni siquiera hacía el esfuerzo de mirar las instrucciones", me responderéis la gran mayoría. Y en estas estamos...

Creo que el futuro que nos depara a algunos es como el de aquellos puristas de la música, que en lugar de comprar CD's, acuden a su tienda favorita que aún vende de segunda mano esos vinilos que al introducirlos en el tocadiscos transmiten esa sensación y tacto tan peculiar. Los juegos físicos se acaban y hay que estar muy ciego para no verlo.

www.videojuegosyconsolas.com
info@videojuegosyconsolas.com





REPORTAJE
AVANCES
ANÁLISIS
MÓVILES
HARDWARE
TRUCOS
MÁS QUE JUEGOS
COMUNIDADES
GUÍA DE COMPRAS



ZACK ZERO REBAJA SU PRECIO DE FORMA PERMANENTE

Zack Zero, el título de acción y plataformas para PlayStation Network desarrollado por el estudio español Crocodile Entertainment, ha bajado su precio un 30% de forma permanente. El juego se encuentra ya en la Store de PlayStation 3 por solo 9,99 euros.



LA FERIA GAMELAB YA TIENE FECHA OFICIAL PARA ESTE AÑO

Gamelab, la Feria Internacional del Videojuego y el Ocio Interactivo, repite ciudad por segundo año consecutivo. Gamelab 2012, la que será la octava edición, se celebrará en el Pabellón 1 de la Fira de Barcelona entre los días 27 de junio y 1 de julio. La web oficial: www.gamelab.es

NAMCO BANDAI GLOBAL GAMERS DAY

NAMCO DA JUEGO EN LAS VEGAS

A dos meses para el E3, Namco Bandai nos lleva a Las Vegas para darnos un adelanto de los títulos de 2012 y principios de 2013 y ponernos la miel en los labios con una fórmula mágica que le ha dado el 24% del mercado en Japón: franquicias, juegos triple AAA e innovación.

Carlson Choi, vicepresidente de marketing de Namco Bandai, fue el encargado de mostrar la estrategia de Namco para los próximos meses: crear un porfolio de juegos sólido basado en franquicias, triples AAA y alguna novedad, diversificar la oferta atacando a todas las plataformas y ofreciendo mucho contenido extra, y, por último, tener un extraordinario cuidado de la comunidad de jugadores que, con ejemplos como los campeonatos del mundo presenciales de *Soul Calibur* y *Tekken*, crece día a día. Además su voz, la del jugador, es una voz que se escucha cada vez más desde las oficinas de la compañía, tal y como demuestra el lanzamiento de *Dark Souls Prepare to die Edition* en PC para finales de agosto, una petición hecha desde la comunidad y que ha sido respondida desde las oficinas centrales en cuestión de semanas.

Las grandes ausentes en la cita de Namco fueron, sin ninguna duda, 3DS, PS Vita y la non-nata Wii U, pero el vicepresidente de la compañía no dudó en asegurar que "es responsabilidad de Namco apoyar el hardware del futuro", de lo que se extrae que siguen siendo plataformas para las que podemos esperar anuncios en los próximos meses. *Star Trek, Dragon Ball Z for Kinect, One Piece Pirate Warriors, Dark Souls* en PC, el precioso *Ni No Kuni* y *Tekken Tag Tournament 2* se llevaron el resto del protagonismo de la velada.

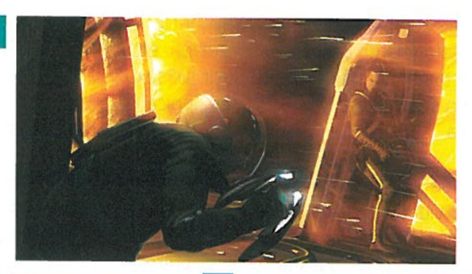
> Chema Antón

STAR TREK

KIRK Y SPOCK, CONDENADOS A ENTENDERSE

Con una franquicia entre manos que tiene más de 50 años de historia, parece que las licencias de Digital Extremes serán pocas. No tendrán que tomárselas pues la película de 2009 fija exactamente lo que Paramount quiere para este juego, que servirá, según el guión en el que ha participado Marianne Krawczyk (*God of War*) y supervisado por el equipo de la película, incluido J.J. Abrams, para hacer de nexo entre aquella y la próxima película de la saga que también se estrenará a principios de 2013. La gran novedad de la cita fue descubrir que el 3D está totalmente integrado en el juego, como a buen seguro también lo está en la cinta. El juego de acción en tercera persona ha puesto su principal carta encima de la mesa: el cooperativo. Kirk y Spock, protagonistas de la historia en la misma medida, participarán de ella siempre juntos y será nuestra elección si lo hacemos en compañía de alguien o dejando a la CPU hacerse cargo de las acciones de nuestro compañero. Dos personajes, dos estilos de juego, armas que evolucionan de forma distinta y una sola línea argumental.

TITULO: Star Trek
DESARROLLA: Digital Extremes
LANZAMIENTO: Principios de 2013







Carlson Choi, vicepresidente de marketing de Namco Bandai

Sobre 3DS, PS Vita y Wii U

"Es responsabilidad de Namco apoyar el hardware del futuro, anunciaremos títulos para estas plataformas en breve"



ONE PIECE: PIRATE WARRIORS LLEGARÁ EN 2012 A EUROPA

Namco Bandai ha anunciado que el juego que está siendo desarrollado por Omega Force y Tecmo Koei, *One Piece: Pirate Warriors*, estará disponible este 2012 en exclusiva para PS3. El universo de One Piece unido a un sistema de combate a lo *Dynasty Warriors*.

NINTENDO NO ACUDIRÁ A LA GAMESCOM ESTE AÑO

Así lo ha hecho saber Silja Gülicher, jefe de prensa de Nintendo Alemania. Nintendo tiene en mente celebrar sus propias actividades y eventos post-E3 para mostrar la nueva Wii U y los nuevos juegos de Wii y Nintendo 3DS.

DARK SOULS

EL JUEGO MÁS DIFÍCIL LLEGA A PC



El clamor popular ha sido lo que ha hecho que Namco Bandai se haya inclinado a aceptar lanzar *Dark Souls* también en PC. Será el próximo 24 de agosto y, claro, habrá contenido único y exclusivo de esta nueva versión. Cuenta el propio vicepresidente de Namco que las más de cien mil peticiones de las primeras 24h tras la consulta desde Namco les hicieron ponerse en contacto con FromSoftware y proponerles hacerlo. Hidetaka Miyazaki, director de FromSoftware, nunca pensó en esta posibilidad, pero la presión de la comunidad ha hecho que sea posible; no en vano, durante las primeras tres semanas de vida de *Dark Souls* se vendieron nada menos que 1,5 millones de unidades del juego. La nueva versión del juego se llamará ***Dark Souls Prepare To Die Edition***.

TITULO: Dark Souls Prepare To Die Edition
DESARROLLA: From Soft.
LANZAMIENTO: 24 de agosto





TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

LAVADO DE CARA DE HARADA



Katsuhiro Harada, director de *Tekken*, tan genial como gamberro. 'Tuiteó' la noche anterior al evento que estaba borracho en Las Vegas, y se presentó en el acto vestido de gangster y acompañado de un par de señoritas y muchos litros de champagne para todos los asistentes. Celebraba el cambio de imagen de *Tekken* y su logo y que ya teníamos la oportunidad de disfrutar de las primeras novedades del juego que, a pesar de estar a un 10% de desarrollo, ya muestra señas de ser uno de los grandes para este otoño. Lo esperamos para septiembre, contará con unos 44 personajes, muchos nuevos escenarios y la posibilidad de pelear 2 contra 1, un modo para los más valientes que verán como su adversario puede cambiar de personaje. *Tekken 6* ya es solo algo que pertenece al pasado.

TITULO: Tekken Tag Tournament 2
DESARROLLA: Namco Bandai Games
LANZAMIENTO: Septiembre

NI NO KUNI

LO NUEVO DE LEVEL 5

Nada malo podía nacer de una nueva unión entre Level 5 y Studio Ghibli. La compenetración de estas dos compañías parece perfecta. Si Studio Ghibli aporta la sabiduría a la hora de animar, dar vida, plantear las escenas y los escenarios y definir los personajes, Level 5 ha sabido dotarlo de una historia creíble y un concepto de juego que nos hará recordar muchísimas de las mecánicas de *Dragon Quest*, de *Pokémon* y hasta de *Monster Hunter*. El juego fue lanzado en Japón el año pasado y va a ser localizado a cada región, al menos en los subtítulos para seguir la bonita historia de Oliver, un niño que perdió a su madre y la busca en un nuevo mundo.



TITULO: Ni No Kuni
DESARROLLA: Level 5
LANZAMIENTO: Principios de 2013





José Herráez
@jherraez



ELIGE UN COLOR

Llegué tarde, y la culpa la tuvo Twitter. Y mi afán, no, mi obsesión por completarlo todo. Andaba por mis 20 horas de partida de *Mass Effect 3* cuando comenzaron a aparecer tweets inquietantes en mi timeline. Al parecer, a algún imprudente no le había gustado el final del juego. Pensé: "Ya está, hemos llegado al punto en el que un juego se convierte en algo tan 'blockbusteramente' grande, que resulta cool despreciarlo. En eso nos hemos convertido, etcétera". Ni me preocupé.

La inquietud empezó a aparecer cuando iba ya por las 30 horas. Y no por el propio juego, que seguía siendo una maldita obra maestra, sino -de nuevo- por Twitter. Periodistas, blogueros y jugones, cuya opinión respeto, se habían contagiado. El final de *Mass Effect 3* apesta, decían.

Lo veía venir. Alguien iba a cantar como un jilguero y me iba a dar suficientes pistas para destripar el final, así que tomé una decisión: se acabó Twitter hasta que me baje de la Normandy. Eso sucedió a las 42 horas y 31 minutos de juego. No me lo podía creer. Tenían razón, lo imposible había sucedido: BioWare había culminado la mejor saga de esta generación con un final extraordinariamente malo.

Daba igual la ruta que hubieras seguido, la infinidad de elecciones tomadas a lo largo de tres títulos. Elige un color, todo se reducía a eso. Obviamente, no voy a comentar en detalle este final -o esta columna no vería nunca la luz-. Sencillamente, como gamer, BioWare me había decepcionado. Fin de la historia.

Sólo que no lo fue. Cuando regresé, Internet estaba en llamas. Los fans EXIGÍAN a BioWare que cambiara el final. Y lo más asombroso de todo, exceptuando delirantes demandas legales interpuestas, llega cuando Ray Muzyk, uno de los fundadores del estudio, declara que un próximo DLC (gratuito) ampliará y aclarará el polémico punto y final a la epopeya cósmica de Shepard.

Esta es mi verdadera decepción para con el estudio BioWare. Soy adulto, ya me he enfrentado a finales lamentables en juegos de los que, por lo demás, he disfrutado sin pataletas. Pero que una compañía de tal magnitud decida cambiar una sola línea de código de su obra maestra por la presión social denota una falta de orgullo por el trabajo propio (y de pelotas) que, sencillamente, no me esperaba. Y, además, sienta un peligroso precedente de cara al futuro de las grandes sagas del mundo de los videojuegos. No puedo evitar acordarme de aquella frase del gran Groucho: "Estos son mis principios y, si no le gustan, tengo otros".

Texto @ABKristian

Diseño @Roswell_AKB



Generación sin Reflejo

Toda mi vida he seguido una sencilla regla a la hora de saltar de generación de consolas: **buscar más potencia**. La promesa de conseguir replicar en casa la experiencia de los recreativos, de **acercar mi televisión a ese ideal que casi todas prometían** y que tan solo SNK con su inaccesible Neo Geo aseguraba. He de decir que tan sólo he sentido tres veces estar **alcanzando ese Nirvana jugable**. La primera, al jugar por primera vez al **glorioso Street Fighter 2** en su tremenda adaptación para Super Nintendo. La segunda, años después, con el que para mi sigue siendo uno de los **hitos jugables de cualquier generación de consolas: el primer Ridge Racer** para PSX. La tercera y última ya fue con Dreamcast, la consola que tomó el relevo de Neo Geo en cuanto a cuna de conversiones Píxel Perfect. La jugabilidad perfecta de Virtua Tennis, la espectacularidad contrareloj de Crazy Taxi o el **apabullante Soul Calibur**, quizá uno de los mejores Videojuegos de la Historia, fueron los dolorosos recuerdos que convirtieron en totalmente inexplicable la desaparición de la heredera de Sega Saturn y, a la postre, la última consola jugable de Sega.

Eran otros tiempos, sin duda. Tiempos en los que los Santuarios de los Videojuegos no eran las inabarcables colecciones retro en el desván de algún afortunado colega, sino los **salones recreativos de cualquier barrio**, repletos hasta los topes de máquinas míticas capaces de crear, con sus FXs y sus músicas a todo volúmen, **el caos sonoro más maravilloso del mundo**. Jugar en los recreativos a un Ghost'n Goblins, a un Final Fight, a un Sega Rally y desear trasladar esa experiencia al hogar **era inevitable**. Pero la potencia sólo estaba al alcance de los bolsillos más pudientes y tan el Futuro únicamente era Ahora para los amantes de Art of Fighting o Wind Jammers. En cualquier caso, **los sueños estaban muy definidos y tenían ranura de 25 pesetas**.

Pero ahora, los ideales son difusos. Con un panorama monopolizado por apuestas que intentan robarle los huevos a esa gallina llamada Wii con la que Nintendo ha hecho saltar la banca, **es lícito asumir que Microsoft y Sony van a continuar por la vereda de Kinects y PS Moves** en la búsqueda de ese gadget casual que les permita rellenar sus arcas. Pero los hardcoretas de turno, sí, esos que nunca estamos contentos, ni con un **Kinect Star Wars** - ¿Hacía falta un Han Solo bailongo, George Lucas? - ni con el último **Call of Duty** - ¿Siempre va a ser igual? -, no podemos sino evocar esos sueños de grandeza y de potencia infinita que nos desvelaban en las noches de verano, tras habernos dejado hasta el último euro del presupuesto en copas en la máquina de turno.

Es por ello que, a falta de conocer sus integrantes, no me excita saltar a lo que se me antoja como una **Generación Tróspida**, vacía de identidad, de referencias, de nuevas metas, por lo menos para los jugadores que ya llevamos tantos años en esto. **El fotorrealismo ya está aquí**, el juego online ya está asentado y con la Realidad Virtual descartada, los hardcoretas de medio pelo estamos **tentados de pasarnos a los PC como último reducto de los Graphic Whores**, como Elfos abandonando la Tierra Media en busca de la magia perdida.

Visita nuestro **nuevo blog** en

akihabarablues.com

Akihabara Blues está formada por **Roswell** y **Kristian**. Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla: **redaccion@akihabarablues.com**



MMO PLAYER POR MMOGAMER.ES

AVANCES
ANÁLISIS
MÓVILES
HARDWARE
TRUCOS
MÁS QUE JUEGOS
COMUNIDADES
GUÍA DE COMPRAS

¡IMPAGABLE! ¡NO SOLO CONSEGUIMOS UN TERCER PUESTO SINO QUE NOS LLEVAMOS UN SABLE LÁSER!

EN ESTE NÚMERO

Staff

Pues sí, para cualquier queja, estos son los energúmenos...


Juanma Castillo
DIRECTOR


Álex Peña Plaza
EDITOR


Edu López 'Aiolos'


Héctor Montoro 'Kreidmar'


José Luis Carande 'Ark'


Elliot Castellanos 'Canamarth'



WTF!
Pues sí, tal y como se ve en las propias fotografías, nos lo pasamos teta, teníamos auténticas espadas láser, fuimos asaltados por soldados imperiales y, además, ¡¡¡nos dieron de comer!!!

REPORTAJE

SWTOR ESTÁ DE MODA: PARCHE Y EVENTO DE COMUNIDAD

Marca Player consiguió el tercer puesto en un campeonato de 'leveling', joven Padawan...

Venimos cargaditos este mes de novedades y anécdotas sobre ***Star Wars: The Old Republic*** que resumimos en titulares: ¡Chan, chan! Mandamos al reportero Peña Plaza, de nombre en clave Álex a Austin, Texas, a hacerse una liposucción y, de paso, a visitar las oficinas de BioWare para ver que se está preparando en las cocinas de La Antigua República. Al mismo tiempo (paneo horizontal) en otro lugar, Madrid, oficinas de EA, un grupo de aguerridos guerreros (repetid 20 veces estas dos palabras cada vez más rápido y nos twitteais el resultado), jedi de las comunidades, se enfrentan a su destino en un campeonato de leveling de ***SWTOR***. Representando a Marca Player, José Luis Carande y, como maestro de ceremonias, el que suscribe, Duardo (Juanma Castillo), que se mete siempre en todas el tío (fijaos qué careto en la foto con los soldados imperiales).
En la aventura espacio temporal de Álex en Austin, y tras pasar el postoperatorio, se encontró con la primera congrega-

SPIRAL KNIGHTS CUMPLE 1 AÑO

Spiral Knights está de celebración, ya que el pasado 10 de abril cumplió un año. Por eso, SEGA ha organizado para el mes de abril diversos eventos.

AUTO CLUB REVOLUTION

Auto Club Revolution, el nuevo juego de conducción con toques MMO, ya ha dejado atrás su fase de beta cerrada y desde principios de mes está en beta abierta.

JOYMAX YA TIENE 15 AÑOS, ¡LA NIÑA BONITA!

La famosa distribuidora de juegos online Joymax cumple ya 15 años, con varios eventos en: Digimon Masters, SilkRoad y Karma Online... ¡15 años tiene mi amooooor!



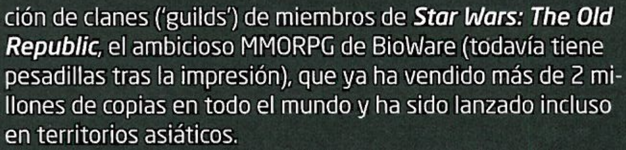
WRATH OF HEROES

La famosa reconversión a MOBA de los escenarios y personajes del MMO de Warhammer Fantasy -WAR- ya está disponible para todos los públicos. Desde este mes está en beta abierta.









ción de clanes ('guilds') de miembros de ***Star Wars: The Old Republic***, el ambicioso MMORPG de BioWare (todavía tiene pesadillas tras la impresión), que ya ha vendido más de 2 millones de copias en todo el mundo y ha sido lanzado incluso en territorios asiáticos.

En el evento celebrado, los máximos responsables del juego aprovecharon para desvelar el tráiler de la versión 1.2 del mismo, así como para debatir con los líderes de los distintos clanes todas las novedades que esta actualización de ***Star Wars: The Old Republic*** trae consigo -disponible desde el pasado 12 de abril-.

Las novedades de SWTOR

Los cambios más relevantes llegan en forma de una nueva Flashpoint, una Operation, así como una nueva Warzone. Es decir, los usuarios que hayan alcanzado el máximo nivel (50) pueden disfrutar de una nueva misión en grupo (Flashpoint) llamada 'The Lost Island', situada en un nuevo planeta llamado 'Denova', un ecosistema volcánico en el que nos infiltraremos en la guarida del malvado Dr. Lorrick, el científico detrás de los experimentos con los rakghouls. De hecho, esta misión pone fin a la trama del parche anterior: 'Rise of the Rakghouls'.



En cambio, la nueva Operation lleva por nombre 'Explosive Conflict' (misión a gran escala o también denominada 'raid', disponible para entre 8 y 16 jugadores), y aseguraron que esta es bastante más difícil que las actuales. Su modo de dificultad 'Pesadilla' supone un reto mucho mayor a los jugadores avanzados; y tanto esta como las demás Operations contarán con un nuevo modo denominado 'Story Mode' (Modo Historia), que hará de estas emocionantes experiencias un reto mucho más asequible para los jugadores menos avezados.

Por su parte, la nueva Warzone, denominada 'Novare Coast', nos emplaza de nuevo en este planeta llamado 'Denova', permitiendo el enfrentamiento entre mismas facciones. En ella, los dos equipos tienen que luchar por mantener bajo su dominio tres cañones diferentes, al más puro estilo de rey de la colina, con el objetivo de debilitar, antes que el contrario, las defensas enemigas.

Otra de las gratas novedades que celebraron los fans allí presentes fue, sin duda, la inclusión de un sistema de ranking PvP (Jugador contra Jugador) para las Warzones que incorpora este parche, dentro del cual dispondremos de puntuaciones individuales con sus respectivas clasificaciones en cada servidor, así como el añadido de 18 nuevas medallas basadas en la consecución de objetivos.

Carande 'San', ajeno a lo que sucede en planeta Austin

Mientras tanto, en su línea temporal, José Luis Carande se hace con un notorio tercer puesto (de un total de 14, ¡¡crack!!) en la competición de EA España y, aunque teníamos unas declaraciones suyas para reflejaros aquí, estaba tan contento y tan agradecido y fue tan carismático y le sentaba tan bien el sable láser y el traje de fallera, que casi que lo dejamos así y os decimos que estamos muy orgullosos de lo bien que os representó a todos, amigos lectores de Marca Player. ■ Por Juanma Castillo 'Duardo' y Alex Peña Plaza

WTF!
Lo reconocemos, muchos jugamos a los MMORPG con personajes femeninos porque ya que vamos a estar meses viéndoles el culo, pues oye. ¡Pero con *Mists of Pandaria* nos han jodido!

QUE SÍ, QUE ESTO ya no es serio, pero no diréis que estos pandas no son una monada.

REPORTAJE

WOW: MISTS OF PANDARIA... ¿SEÑOR MIYAGUI?

¡No es que nos hayamos vuelto locos! Es que la nueva clase monje mola cantidad.

Hace aproximadamente un mes que Blizzard dio la campanada (sí, otra vez) al lanzar la beta de la próxima expansión de *World of Warcraft*. Nadie contaba con un anuncio tan repentino, y menos teniendo en cuenta el reciente comunicado con la fecha de publicación final de *Diablo III*.
La ambientación de ***Mists of Pandaria***, totalmente oriental, y sus guiños a diversas películas de artes marciales, nos traslada a un nuevo continente en el que reina una paz que pronto se verá desgarrada por el conflicto entre la Horda y la Alianza (si es que va a ser que les gusta). Los usuarios podremos jugar, por fin, con los Pandaren, nuestros viejos conocidos de *Warcraft III*, que traen consigo una gran cantidad de novedades. La más importante, el Monje.

En una montaña lejana, muy lejana

El monje, esta clase híbrida, podrá desempeñar tareas de tanqueo, DPS o curación a través del uso de distintas técnicas que lo convierten en una clase muy dinámica y atractiva, tanto para los veteranos como para los más novatos.

Mi vida sobre una tortuga

La historia no se detiene, y Pandaria, que llevaba más de diez mil años oculta tras una densa niebla, hace su aparición en el MMORPG estrella por antonomasia. Los nuevos escenarios, además de ser muy variados, suponen un gran salto en cuanto a diseño, ya que explotan al máximo el motor de *World of Warcraft*.
Las batallas se extienden desde la Cima de Kun-Lai al desierto de Tong Long, porque en esta expansión, Blizzard vuelve a sus orígenes y el conflicto entre facciones será el argumento central de este nuevo contenido. ¿Lucharás por la noble Alianza? ¿O por el contrario te enfrentarás a ellos formando parte de la temible Horda? ■ Por Elliot Castellanos 'Canamarth'

POR CIERTO, EL AUTOR os espera en el servidor Sanguino y os reta a un duelo si no estáis de acuerdo con algo de este texto. ¡Dadle cerita!



LA VIDA EN LA MONTAÑA es tranquila: plantar zanahorias, poner cera y quitar cera...

ACTUALIZACIONES

SKYLANCER RECIBE NUEVOS CONTENIDOS

¡El juego de navegador de Alaplaya.net está que arde!

El juego para navegador free-to-play *Skylancer – Battle for Horizon* recibe una importante ampliación de contenido. Además de nuevas aventuras en la luna de Skylancer, los jugadores podrán embarcarse en emocionantes misiones y adquirir nuevas naves directamente desde los astilleros de Horizon, algunas de ellas con sorprendentes acabados y diseño. Dicha actualización se centrará, una vez más, en la luna de Skylancer: nuevas misiones tipo raid y las recompensas hacen de este satélite un lugar mucho más apetecible para los aventureros. Los jugadores pueden encontrar su destino construyendo de forma colectiva una torre a la luna de Skylancer para su facción, y enfrentarse después a una serie de emocionantes misiones contra temibles criaturas mecánicas en su superficie. Como recompensa, los jugadores reciben valiosos objetos, como armas legendarias y extraños cristales lunares que pueden ser usados para comprar equipamiento en la tienda de Skylancer.
El parche también incluye docenas de nuevas misiones en Horizon, ofreciendo una gran variedad de pruebas, tanto para los jugadores con un bajo nivel como para los de nivel alto. Seis misiones adicionales estarán disponibles hasta el nivel 15, esperando a los jugadores principiantes y a los más experimentados. Nueve misiones inéditas esperan a los jugadores entre los niveles 20 y 40, sin olvidar las increíbles recompensas que los aguardan.
Las naves son el punto estrella de esta actualización, ya que no solo mejoran el apartado visual de la flota de Skylancer, sino que también pueden utilizarse como zona de trabajo y para fabricar unidades de combate. Estos barcos están disponibles desde la tienda y ofrecen nuevos caminos para crear unidades más poderosas y, por qué no, ¡resultonas! ■ Por Héctor Montoro 'Kreidmar'



SORPRENDIDOS POR SU CALIDAD y por su estética, *Skylancer*, además, está mimado por su desarrolladora.

THE MUMMY ONLINE SE RENUEVA

El MMORPG de navegador free 2 play de Bigpoint, ***The Mummy Online***, recibe un nuevo parche con interesantes cambios y ajustes. Se ha añadido una barra de esencia dentro de las tumbas que muestra tu progreso para desbloquear la siguiente puerta esencial. El icono del minimapa brillará cuando la puerta esencial esté abierta en las tumbas. El temporizador de las tumbas se ha incrementado a 20 minutos. Se ha mejorado la estabilidad de juego, por lo que los jugadores deberían tener ahora menos problemas técnicos. Varias mejoras en la IU. Nuevo panel de misiones. Se han añadido caminos al desierto y al río y un registro de misiones. *http://themummy.bigpoint.com/*

DOTA 2

Valve se ha puesto las pilas, o más bien ha aumentado su potencia. Copiando la sostenibilidad que presenta *League of Legends*, han creado una versión de pruebas, donde introducir todos los parches y héroes antes de lanzarlos a su plataforma principal. De esta manera tendrán una semana para pulir los defectos y errores que puedan provocar. *http://es.dota2.com/*

THE SECRET WORLD, YA PARA RESERVA

YA PUEDES HACERTE CON TU RESERVA O CON LOS PACKS INGAME



EA y Funcom han anunciado la posibilidad de reservar ya la pre-order del juego, junto a los packs-items y mejoras in-game que podrás comprar de manera independiente a la pre-order. La pre-order del juego, por tan solo 49,99€, ofrece un mes de juego gratuito, más objetos ingame, una mascota y acceso a la beta. Además, nos ofrecen tres packs independientes a la pre-order: el Initiate Pack por 19,99€, que ofrece una mascota extra y objetos ingame; el Master Pack por 59,99€, con 30 días de juego, talismanes y objetos ingame y un slot más de reserva de nombre y personaje; y para acabar, el Grand Master Pack, por 199,99€, con todo el contenido del Master Pack más una suscripción al juego de por vida. ■ Por Edu López

FREAK WARS 2

Torrente vuelve con sus amiguetes y un lanzacohetes

No. No nos hemos olvidado del juegazo de Virtual Toys. *Freak Wars 2: Torrente Online* nos ha gustado tanto que no podemos dejar de recomendaros que os paséis ya por su web y os hagáis inmediatamente una cuenta. Disparar mientras escuchamos a Torrente decir: ¡Soy Torrente! ¡El alma de la fiesta! es sencillamente impagable. Varios mapas, armas y personalización de los distintos personajes en un FPS online. *www.vtarena.com* ■



POR JOHN TONES



JOHN TONES
El responsable de todo esto

ES MALA, PERO TE RÍES

Esa descerebrada sentencia suele ir acompañada de una risita de disculpa para que el asno que la escupe no vea puesta en duda su dignidad o inteligencia al reconocer que ha disfrutado de 'Zoolander' o de 'Ace Ventura'. Que sí, que te ríes, pero bueno, que esto no son películas de verdad, ¿no? Odio a esta gentuza.

El equivalente en los videojuegos del "Es mala pero te ríes" (que tiene un sosías en la prensa escrita, "No está mal para tenerla en el retrete") es el "Está bien para pasar el rato en el bus" que se suele aplicar a los juegos para móviles y tablets. Y que te lo diga el analfabeto de tu vecino el bakala, bien, pero cada vez lo leo más en blogs y publicaciones del ramo: que para un rato tonto bien, que si no tienes otra cosa que hacer vale, que bueno que si no hay otra cosa para pasar la tarde... por supuesto que *Canabalt* no es para jugar seis horas seguidas, claro que *Cut the Rope* permite partidas de dos minutos. Pero no porque sean juegos menos trabajados, sino porque están pensados de ese modo y con esa intención. Todo esto me venía a la cabeza mientras me maravillaba con los fascinantes efectos parabólicos de *Angry Birds Space* y meditaba sobre cómo un planteamiento tan sencillo puede abrir tantísimas posibilidades para el jugador. Por eso no se deben minusvalorar plataformas donde se experimenta de forma más intensa y agresiva que en aquellas donde se editan juegos de sesenta horas. Aunque igual es eso, ¿no? Miedo a lo nuevo.
Bien, pues enemigos de la innovación y fans de las frases hechas de abuela, tengo una noticia para vosotros: estáis en mi lista....

¿COMIENZAN A TENER EXCESIVOS PRIVILEGIOS LOS FANS?

EXCESO DE PODER

Está claro que Internet ha posibilitado un contacto directo entre los creadores de juegos y los propios jugadores que era impensable hace años. Pero... ¿existe un potencial peligro para la libertad creativa por culpa de ello?

Mass Effect 3, con su polémico final, no solo ha clausurado con una nota que muchos fans consideran excesivamente amarga una de las franquicias más queridas de la actual generación, sino que ha puesto de manifiesto muchos de los vicios y peligros que actualmente unen a creadores y jugadores. Y aunque puede que el estrafalario giro de los acontecimientos (si no tiene secuelas ni imitadores, lo contemplaremos con extrañeza dentro de unos años) se quede en un acontecimiento aislado, lo cierto es que sienta un precedente cuyo eco puede ser considerable.

Todo empezó con un final para *Mass Effect 3* que fue, casi mayoritariamente, repudiado por los fans de la franquicia: reducía a tres opciones algo maniqueas una historia que se había caracterizado hasta ese momento por su versatilidad, y sobre todo se le acusaba de ser apresurado y estar poco pensado. En el momento de escribir estas líneas, un fan ha descubierto elementos en el primer juego que anticipaban ese final supuestamente poco maduro (una descripción de un planeta que se podría haber adelantado a lo que de otra manera puede verse como un deus ex machina algo chapucero), aunque a estas alturas, poco importa. La cuestión no es si el final está al nivel de la serie o no: posiblemente no lo esté, dada la complejidad de la franquicia, del mismo modo que quizás buena parte del sector crítico lo está siendo porque el final no es tan complaciente, amable y positivo como en una película de Hollywwod, que a veces, a tenor de las reacciones, es lo que se



La secuela de "Castle of Illusion" para 3DS es lo más bonito que nos ha pasado desde "Meat Boy"







desprende que habrían querido muchos de ellos.

La (lógica) reacción de los programadores ante las quejas: no iban a cambiar el final.

La cuestión es que en pocos días se puso en marcha una propuesta camuflada de buenrollismo militante, pero que en realidad ocultaba una intensa y algo siniestra maniobra de presión pasivo-agresiva: organizar una campaña de donaciones a la organización caritativa Child's Play, sin vincularse en ningún momento de forma oficial a esta asociación, pero usando su nombre bien visible. ¿La intención? Acumular donaciones de dinero que, simplemente, llamaran la atención sobre el disgusto de los fans. Sumaron 30.000 dólares en 24 horas. La causa se pervirtió tanto que Child's Play decidió solicitar que se cerraran las donaciones al llegar a los 80.000 dólares: a pesar de estar encantados con el dinero recibido, eran muy conscientes de que gran parte de los jugadores creían estar aportando dinero para que se invirtiera en los costes de producción de un nuevo final para el juego, y Child's Play, como muy bien definió Tycho de Penny Arcade, uno de los fundadores de la organización, quiere ser la causa última, no un medio para conseguir otra cosa. No fue el único

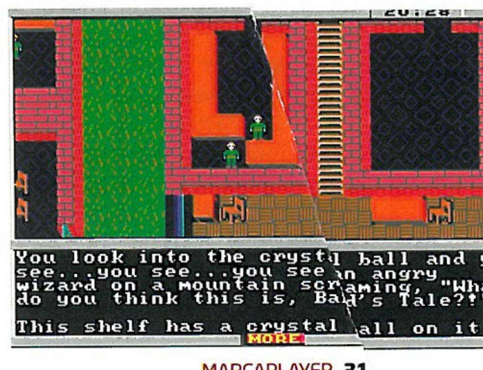
Para saber más



WASTELAND 2 Y OTROS RIESGOS

Desde el mes pasado, en el que publicamos en estas mismas páginas un análisis de los proyectos pagados por los fans en Kickstarter y otras plataformas, con Double Fine Adventure en cabeza de una corriente que podía poner patas abajo el planteamiento actual de la industria, han seguido surgiendo proyectos que, vista la problemática con el final de *Mass Effect 3*, adquieren un matiz algo más inquietante: ¿Serán estos nuevos mecenas vía crowdfunding capaces de respetar la visión de los creadores o exigirán una contrapartida a su dinero en formato "Hágase mi voluntad"? ¿Se están metiendo los creadores en un barrizal del que pueden salir escaldados por culpa, precisamente, de la participación económica del público que hace posible que el proyecto salga adelante?

La moda de Kickstarter solo acaba de empezar, y después del triunfo de Double Fine Adventure, hay proyectos interesantísimos que esperan la colaboración de los jugadores (como *Takedown* o *Jib ife*), así como muchísimos que ya lo han conseguido. Uno de ellos es *Wasteland 2*, secuela del clásico menor de 1988 que inspiró títulos como Fallout y que, a pesar de su mecánica propia de juego de rol de tablero, indagó en temas insólitos para su época como los mundos persistentes. Su desarrolladora, InXile Entertainment, ha prometido respetar la estética y estilo rolero del original, pero... ¿conseguirá imponer su voluntad sobre la nueva amenaza del fan mel dres, exigente y vanidoso?



método asquerosamente pasivo-agresivo que ha soportado Bioware: recientemente recibieron en sus oficinas 400 magdalenas... cartaletas que se encargaron recaudando dinero entre los fans, y cuyo sentido último no está demasiado claro, más allá de mandar un difuso mensaje acerca de cómo el final de *Mass Effect 3* ha difuminado la supuesta libertad total de acción y decisiones que ha tenido la serie.

La posición de Bioware seguía siendo la misma: no se cambiaría el final del juego, aunque, ciertas llamadas a la calma se dejaron oir desde la compañía.

No todas las protestas fueron pacíficas: el poder de los fans llega hasta la manipulación, a base de bombardeos virtuales, de las notas de Metacritic (y sabemos que nada cabrea más a una productora, ¿eh?). Ya sufrieron campañas similares juegos como *Portal 2* (lo que demuestra hasta qué punto puede estar tarado un fan obcecado muy fuerte con lo suyo) o *Modern Warfare 3* y en este caso los jugadores consiguieron que la puntuación de *Mass Effect 3* bajara hasta un 2,2 en su versión para PC. Otra reacción ridículamente agresiva fue la de un comprador del juego que denunció a Electronic Arts a la Comisión de Comercio Federal de los EE.UU. acusando a la compañía de publicitar el título de forma engañosa.

Con la nube de polvo levantada por la polémica disipándose poco a poco, quedando *Mass Effect* después de todo este follón como lo que es, un estupendo juego con una conclusión quizás algo apresurada pero que no desmerece ni remotamente el fenomenal viaje que el jugador ha experimentado para llegar hasta ella, Bioware ha acabado claudicando, después de un mes mareando la perdiz y afirmando que se estaban teniendo en consideración todas las posibilidades. Esa claudicación ha llegado en forma de post de Ray Muzyka, cofundador de la desarrolladora, en el blog de Bioware, donde afirma que él cree que el final es correcto tal y como está, pero que van a obedecer a los fans.

Las implicaciones en un futuro de una decisión de este calibre aún están por ver, pero sobre el papel, es una decisión aterradora: gente que vive de hacer juegos se pliega a los caprichos de quienes solo los consumen en sus ratos libres. No se trata de mejoras o retoques en una mecánica de juego, como se hace en los juegos de lucha tras el feedback de los jugadores: son cambios en una conclusión planeada con anterioridad. No vamos a pecar de tremendistas aún, pero si creíais que este era el poder de Internet... os equivocabais.

POSIBILIDADES
Las variables de *Mass Effect* se reducen en su final a tres opciones, pero Bioware ya avisó que principio y final estaban ya prefijados. Lo que importa es el viaje.

MONDO ¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!! VIEJUNO



Concluyendo abruptamente

FINALES DE LA ANTIGÜEDAD

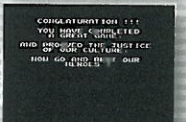
Varias veces hemos comentado en esta sección el apocalíptico final de Pac-Man, un rampante bug que destroza el laberinto y que es superable a base de memoria y juego a ciegas, hasta que el error hace impracticable la ingestión de todos los puntos.

Imaginamos que el cabreo de los fans de Mass Effect 3 se debe quedar en mantillas comparado con la cara de tontos que debieron de poner los visitantes del laberinto 256. Pero claro, como sabemos, en los ochenta la gente lloraba menos y jugaba más.

No todos los finales retro conducían a la rabia y el chirriar de dientes, de todos modos. Igual de memorable que entonces sigue siendo hoy el de *Metroid*: cuando nadie sabía que Samus era nombre de niña y las curvas bajo la armadura nos hicieron replantearnos lo que viene siendo la ciencia-ficción mismísima. E igual de hilarante que entonces sigue siendo hoy el final del Ghostbusters de NES y "la prueba de la justicia de nuestra cultura". A ver si lo que va a ser el final de *Mass Effect 3* es un homenaje a los clásicos....









SAMUS EN CUEROS, CAZAFANTASMAS y princesas en otros castillos.

> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen







LA HORA DEL CUARTO JINETE

EL JUEGO ESTÁ DE MUERTE

Vigil Games ya tiene casi lista la secuela de *Darksiders*, la genial epopeya protagonizada por los Jinetes del Apocalipsis. Es el momento del cuarto jinete.

"Miré, y vi un caballo bayo. El que lo montaba tenía por nombre Muerte, y el infierno lo seguía". Así es como se menciona en el libro del Apocalipsis al único de los míticos cuatro jinetes al que da nombre la Biblia. La mítica Parca, portadora de la guadaña, es el protagonista lógico de la secuela de *Darksiders*. Tras la genial aventura que nos presentó al primero de los jinetes, Guerra, el equipo de Vigil Games vuelve a la carga con un título que mantiene la esencia jugable pero que multiplica por mucho varios de sus elementos. Entre otros, su duración, ya que el juego durará un 50% más que su predecesor, y sobre todo su extensión, pues el universo de ***Darksiders 2*** ha crecido entre 4 y 5 veces.

El autor y dibujante de cómics Joe Madureira está detrás del diseño de esta segunda aventura, al igual que ocurrió con la primera, y la ha dotado de un rico universo propio. Muerte tendrá que cabalgar por un vasto mundo situado en algún lugar entre el Cielo y el Infierno, y luchar allí por limpiar el nombre de su hermano Guerra, acusado como sabemos de desatar el Apocalipsis. A nuevo protagonista, nuevas habilidades, nuevos movimientos y, por lo tanto, nueva jugabilidad, aunque la esencia exploración-puzles-combates del primer juego se mantiene intacta.

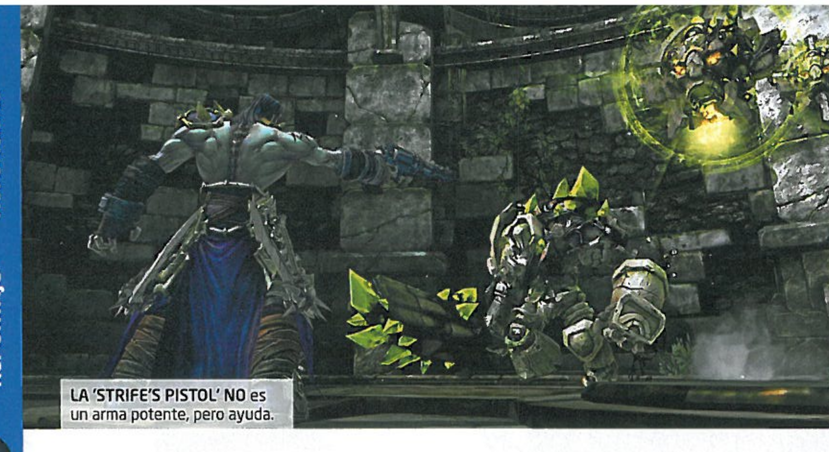
Ya conocíamos muchos detalles de ***Darksiders 2***, pero tuvimos ocasión de jugarlo por primera vez durante una demo para prensa especializada que THQ organizó en Amsterdam. Allí tuvimos ocasión de probar una mazmorra completa que nos llevó unas dos horas de juego. Esta mazmorra, llamada 'La Fundición', se encuentra hacia la mitad del juego, tras unas 6 o 7 horas de la campaña principal. Así, pudimos ver a Muerte en todo su esplendor, con sus habilidades, hechizos y armas en un nivel muy avanzado.

Como ya hemos dicho, Muerte no es Guerra, es mucho más ágil que aquel y sus nuevos movimientos por el escenario han variado sustancialmente la jugabilidad. Por ejemplo, Muerte puede escalar por las paredes, puede correr por ellas en horizontal a lo *Príncipe de Persia*, agarrarse a salientes, desplazarse agarrado a ellos... Esto hace que las plataformas se extiendan en horizontal y en vertical varios cientos de metros. Y es que el nivel de plataformeo, al menos en este nivel, tiene un altísimo protagonismo, mucho más que los combates, que resultan bastante escasos. Pero, aunque escasos, Muerte tiene que tirar de guadañas. Y lo hace de una manera muy ágil y contundente, utilizando movimientos evasorios, golpes fuertes y rápidos, la utilización de un arma secundaria (en nuestro »

PS3 360 PC

Darksiders 2

Género:
Acción
Desarrolladora:
Vigil Games
Editora:
THQ
Online:
Sí
Lanzamiento:
29 de Junio


LA 'STRIFE'S PISTOL' NO es un arma potente, pero ayuda.


CUANDO OBTENEMOS EL 'DEATH Grip', podemos activar mecanismos a distancia.

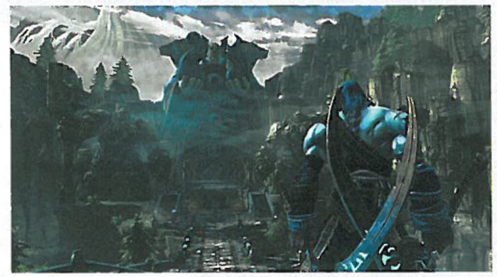
caso un enorme martillo, pero depende de cual llevemos equipada), combos varios y la ayuda de algunos hechizos. Muerte cuenta también con una tercera arma, una pistola para eliminar algunos enemigos pequeños desde la distancia. El árbol de hechizos y habilidades nos permite subir el nivel de Muerte mediante puntos de experiencia al más puro estilo RPG, acomodando al personaje a nuestra manera óptima de jugar. Y si nos caemos en alguna plataforma o un enemigo se nos atraviesa... no te preocupes, porque Muerte no muere. Faltaría más. Una de sus principales habilidades es desplegar las alas de la Muerte y volver al punto inmediatamente anterior. La alas aparecen también cuando Muerte se transforma en su estado 'Reaper', un estado especial en el que despliega poderes especiales y una enorme guadaña de dos manos para darle el último golpe a los enemigos moribundos.

Durante el nivel al que tuvimos ocasión de hincar el diente, estábamos acompañados en todo momento por un PNJ enorme llamado Karn, que nos echó una mano en varias ocasiones; sobre todo para abrirnos puertas, activar mecanismos mientras nosotros nos ocupamos de alguna otra parte del puzle o, simplemente, para arrojarnos cual melón a una zona del escenario algo alejada. Y otra gran ayuda con la que contaremos a veces son los Custodios, enormes y antiguos robots desactivados que, tras activarlos correctamente, podremos montarnos en ellos y controlarlos de manera directa. Los Custodios son una gran ayuda para activar mecanismos, cruzar zonas complicadas (como las inundadas de lava) o, sencillamente, para utilizar su fuerza bruta en algún combate complicado.

Como conclusión, nuestras dos horas de juego con ***Darksiders 2*** nos produjeron una excelente impresión. El primer juego ya nos enamoró, pero esta segunda entrega de *Darksiders* ha mejorado todos sus conceptos y ha expandido su universo jugable de manera exponencial. La aventura de Muerte promete ser una aventura épica, un vasto juego de mazmorras, combate y exploración, que cuenta con un diseño artístico como pocas superproducciones y una historia enorme que nos dejará con ganas de más. ■







Compañeros

EL CABALLO DESESPERACIÓN

La enorme mazmorra nos tiene enredados buscando tres piedras para activar a un antiguo guardián, un gigante inmenso contra el que tendremos que luchar al final. Este épico combate nos obliga a utilizar el caballo de Guerra, llamado Desesperación, en una lucha épica que nos recordó muchísimo a *Shadow of the Colossus*. Y parece que los enemigos colosales van a ser una constante en el juego. Y, aunque no aparecía en este nivel, además del caballo, Muerte contará con la ayuda de un cuervo maligno llamado Dust, que será util para atravesar futuras mazmorras.


EL DISEÑO DEL VASTO MUNDO DONDE SE DESARROLLA EL JUEGO HA SIDO CUIDADO AL DETALLE

UN CONFLICTO MÁS ALLÁ DE LA INDEPENDENCIA

La saga más popular de asesinos regresará este otoño totalmente renovada con la entrega más grande hasta la fecha. Nuevo protagonista y nueva ambientación como principales reclamos.

Tras tres largos años de desarrollo en secreto en los estudios de Ubisoft Montreal –y en otras seis oficinas adicionales–, por fin la compañía dio a conocer, durante el pasado mes de febrero, los primeros detalles sobre esta esperada tercera parte de la saga –quinta entrega en total para las consolas de sobremesa–. Y no solo eso, sino que además el anuncio vino acompañado incluso con la fecha oficial de lanzamiento –30 de octubre de 2012–, ocho meses antes de que el título salga a la venta.

Afortunadamente se destapó todo, y lo primero que los aficionados querían conocer era su ambientación. Algo que se venía especulando desde 2011, pero que a finales del mes de enero vislumbramos de verdad. *Assassin's Creed III* nos llevará hasta el marco de la Guerra de la Independencia de Estados Unidos. Pero no se ceñirá a ese periodo histórico exacto (1776-1783), sino que comenzará dos décadas antes: en 1753. ¿El motivo? Según el propio Matt Turner, jefe de guion, porque el argumento del juego no se centrará en el conflicto americano; más bien este será un paisaje de fondo que envolverá la trama real en la que se quieren concentrar. Y en esa historia que quieren contar es cuando entra en escena el nuevo protagonista que debuta en la franquicia: Connor.

Mitad británico, mitad nativo

Los chicos de Ubisoft tenían muy claro desde el principio que esta tendría que ser una entrega totalmente renovadora; que no utilizara ni un solo bit de los títulos anteriores, y que, por tanto, brindara, no solo la mayor y mejor experiencia de juego de toda la franquicia hasta la fecha, sino que además cada uno de sus elementos principales fueran originales



Nuevo motor

EL SIGUIENTE PASO GRÁFICO

El apartado técnico de esta entrega superará a todo lo visto hasta ahora en la serie. El motor Anvil Next (una versión mejorada del anterior) permitirá representar hasta su horizonte vastas zonas más detalladas que nunca. Y lo más importante: soportar hasta casi mil personajes simultáneos en pantalla.



Multijugador

¿COOPERATIVO PARA 4?

Se ha confirmado que el modo multijugador de *Assassin's Creed III* correrá a cargo del experimentado estudio Ubisoft Annecy, los mismos responsables de este apartado en *La Hermandad* y *Revelations*. Asimismo, además del modo competitivo para ocho jugadores (según su ficha en Xbox Live), algunas fuentes apuntan a que el título podría soportar por primera vez un cooperativo para cuatro usuarios.







Assassins Creed 3

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **30 octubre 2012**





DURANTE EL INVIERNO PODREMOS rastrear las huellas de los enemigos en la nieve.

y sorprendentes. Así nos presentaron a Connor, un descendiente de Altair y Ezio –antiguos personajes principales de la serie–, y, por tanto, también pariente de Desmond, quien, según afirman, tendrá más protagonismo que nunca.

En el juego nos explicarán los orígenes del nuevo personaje: una familia mitad británica y mitad nativa americana. Concretamente, Connor tiene ascendencia Mohawk, la tribu más oriental de la Confederación Iroquesa. Por ello, sus rasgos más característicos se verán identificados con dicho grupo, y sus inéditas armas y habilidades tendrán mucho que ver con esa parte de su legado. De esta forma, los movimientos de Connor serán ahora mucho más veloces y nos permitirán realizar acciones nunca antes vistas en la serie. Desde escalar por los árboles –avanzando de rama en rama con total naturalidad– o colgar a los soldados enemigos mediante una suerte de cuerda enganchada a un pincho, hasta disparar pistolas a dos manos en pleno combate cercano, pasando por el uso del arco para los objetivos más lejanos o la versatilidad del hacha tomahawk en las peleas cuerpo a cuerpo.

Por supuesto, mientras controlemos al protagonista conoceremos las motivaciones de Connor, un aspecto que el estudio ha querido cuidar al detalle para que nos identifiquemos con él, con sus ideales de libertad y con su particular enfrentamiento con los templarios. Una campaña personal que va mucho más allá de la Guerra de Independencia. El objetivo de Ubisoft es que lleguemos a sentir empatía con este personaje, de la misma forma que lo hicimos con Altair y, sobre todo, con Ezio, el más carismático hasta ahora de todos.

Desde Boston a Nueva York

Girando alrededor de la figura de Connor, encontramos la mayoría de los elementos distintivos e innovadores que disfrutaremos en *Assassin's Creed III*. Y »





LA ZONA FRONTERIZA REPRESENTA 1,5 VECES EL MAPA DE ROMA



DISPONDREMOS DE NUEVAS ARMAS y movimientos de combate nunca vistos.

Combate

MÁS LETAL Y SALVAJE

En esta tercera entrega el nuevo protagonista contará con un arsenal inédito en la saga, pero no solo esa será la novedad de los combates. Ahora la forma de luchar es más orgánica, más frenética, mucho más bestia y, sobre todo, con mayor iniciativa en los ataques. Por si fuera poco, contaremos con nuevos y espectaculares movimientos, como la posibilidad de agarrar a lo enemigos como parapetos.



CONNOR ACECHARÁ DESDE LAS alturas de los árboles con gran naturalidad.

» es que, por ejemplo, el territorio que nos brindará el título entre las dos urbes jugables –Boston y Nueva York– será un inmenso bosque en el que transcurrirán el 30% de las misiones del videojuego. Un mapa que, junto a las dos ciudades que visitaremos, supone el más extenso de la saga hasta ahora.

Asimismo, el clima afectará claramente a la jugabilidad. En invierno nos costará más movernos, pero también habrá niebla o lluvia, lo que cambiará nuestra forma de jugar. En estos parajes el protagonista se sentirá como en casa, más poderoso que sus enemigos. Connor aguardará subido en los árboles a la espera de la diligencia enemiga, y atacará con total naturalidad desde allí, sorprendiendo a sus contrarios.

Además de sobrevivir a la crudeza de este vasto paisaje fronterizo, en el cual nos enfrentaremos a una gran variedad de animales salvajes –de los que podremos utilizar después sus pieles–, también viajaremos a dos grandes urbes americanas que focalizarán la mayor parte de nuestros cometidos: Boston y Nueva York. Estas estarán más vivas que nunca, abarcarán una gran extensión explorable y nos permitirán ahora una navegación mucho más dinámica.



LAS TEXTURAS DE LOS escenarios y los personajes lucirán mayor realismo que nunca.



ESCALAREMOS ROCAS Y MONTAÑAS de una forma mucho más orgánica y real.

EL CLIMA Y LOS ANIMALES SALVAJES AFECTARÁN AHORA A LA JUGABILIDAD

Esto lo pudimos ver en plena partida en tiempo real, tras ser detectado por unos soldados ingleses en Boston. Ahora podemos utilizar elementos en movimiento para huir, como un carruaje que se cruza en ese preciso instante, o incluso una ventana de una casa que acaban de abrir. No podremos explorar estos hogares a nuestro antojo, pero sí que nos proporcionarán una excelente vía de escape en los momentos críticos.

En definitiva, podemos asegurar que esta es la entrega más ambiciosa del estudio galo. Un juego que renovará la franquicia en gran medida y que estará marcado por los siempre interesantes personajes históricos como George Washington, Benjamin Franklin y muchos otros. ■

PS3 360 PC BORDERLANDS 2

VOLVEMOS A PANDORA PARA LIARNOS A TIROS

Los chicos de Gearbox ultiman los detalles para lanzar la secuela del exitoso Borderlands. Volvemos al planeta Pandora con nuevos personajes, con más armas y con mucha más caña.

Todos sabemos lo difícil que es abrirse hueco en el mercado, sobre todo en el de los shooter, intentar triunfar con una nueva licencia entre la jungla de títulos consagrados que lanzan su nueva entrega año si y año también. Por eso se pierden en el olvido títulos bastante decentes que intentaron ganarse el corazón de los díficiles aficionados del gatillo fácil. Y al pozo del olvido parecía que iba destinado el título que, allá por el año 2009, los chicos de Gearbox andaban promocionando a los cuatro vientos de la mano de 2K Games. Pero *Borderlands* tenía 'algo'. Y ese algo hizo que la crítica se rindiera ante él y los aficionados lo amaran de manera incondicional. Y el secreto de este inesperado éxito solo se reduce a su tremenda calidad, ya que tampoco inventó nada nuevo. Un shooter redondo, eficaz y tremendamente adictivo; un diseño peculiar y divertido; una ligera mezcla de elementos de RPG (unos pocos, no demasiados para no agobiar a los shooter-adictos) y muchas, muchas horas de diversión.

El éxito de aquel primer juego, como era lógico, nos traerá el próximo mes de septiembre su esperada secuela. Pero sus desarrolladores saben que ya no se trata de un nuevo título con ganas de sorprender, sino que tienen entre manos la secuela de una saga ya consagrada y que las expectativas están por las nubes. Por eso *Borderlands 2* será igual que el primer juego, pero mucho mejor.

Hace unas semanas tuvimos ocasión de viajar a las oficinas de 2K Games en Paris para probar, por primera vez, un par de niveles del juego y, la verdad, es que nuestras primeras impresiones no pueden ser mejores. Volvimos a Pandora y nos volvimos a encontrar como en casa,



Pandora

MUCHO MÁS QUE UN DESIERTO

Una de las sorpresas más interesantes es que el mundo de Pandora ha crecido de forma exponencial. Ya no estaremos sólo en el desierto de la primera entrega. Ahora pasaremos por una tundra helada, selvas repletas de vegetación, excarpadas montañas, enormes instalaciones industriales...

Borderlands 2

PC · 360 · PS3

Género:
Acción
Desarrolladora:
Gearbox
Editora:
2-K Games
Jugadores:
1-2
Online:
Sí
Lanzamiento:
Septiembre de 2012

con esa estética 'chell-shading' tan característica del primer juego. Pero, a la vez, todo ha cambiado y enseguida nos dimos cuenta de que esto es mucho más grande y que las posibilidades de juego se han multiplicado.

El juego nos coloca de nuevo en el planeta Pandora, cinco años después de los acontecimientos del primer juego, donde tendremos que protagonizar la lucha contra el sistema dictatorial que gobierna el planeta, impuesto por un tal Jack el Guapo, el lider de la corporación Hyperion. Brick, Lilith, Roland y Mordecai, los personajes jugables del primer título, ya no estarán disponibles para jugar metidos en sus pieles pero, al menos, nos cruzaremos con ellos en la historia como NPC's y, de hecho, serán parte fundamental de la trama y de la lucha contra el odiado Jack. Ahora tenemos a nuestra disposición a otros cuatro personajes, cada uno con su propia clase y habilidad, y es que las clases han mejorado sustancialmente desde la primera entrega. En la demo tuvimos ocasión de probar con dos de ellos.



PARA UN MOMENTO Y ajusta tus habilidades, tus armas... pero cuidado, que la acción no para.



MAYA, LA SIRENA, Y su interesante habilidad para mantener bloqueados a los enemigos.

EL ESTILO GRÁFICO SIGUE IGUAL, PERO MÁS COLORIDO

El primer nivel lo disfrutamos en las botas de Salvador, el Gunzerker, que viene a ser una versión bruta y mucho más poderosa del Berserker original, Brick. Salvador es una mala bestia que domina todas y cada una de las armas que hay presentes en el juego. Disfrutamos mucho con su sistema de juego, sobre todo con una de sus habilidades más destacadas: la posibilidad de utilizar un arma de fuego en cada mano.

El segundo nivel al que tuvimos acceso decidimos jugarlo en la piel de Maya, otra sirena (como Lilith), que puede hacer uso de algunos poderes paranormales. Su »



COOPERA CON TU COMPAÑERO para eliminar a los bichos, que se organizan en manadas.

habilidad más interesante, conocida como 'Phaselock', nos permite paralizar en el aire a un enemigo y arrojarlo lejos o acabar con él de múltiples formas. La Sirena es una clase genial para tener al lado, porque la mayoría de sus habilidades van encaminadas a la curación de sus compañeros.

Los otros dos personajes presentes en el juego, aunque no pudimos incarles el diente, son Axton y Zer0. El primero es de la nueva clase comando, expertos en disciplina táctica y que van armados con una especie de sable láser (que, aumentando habilidades, puede llegar a convertirse en una especie de arco para disparar a distancia). Zer0 es el asesino, experto en infiltración y eliminación silenciosa de enemigos. Esta clase puede utilizar su habilidad 'Deception', que crea un holograma de sí mismos para llamar la atención de los enemigos.

Como la primera entrega, ***Borderlands 2*** está diseñado para ser difrutado, sobre todo, en modo cooperativo. Así, las clases y habilidades de cada personaje se han creado para que encajen perfectamente jugando de dos en dos. Eso sí, los chicos de Gearbox nos aseguran que si eres un jugador solitario también disfrutarás del juego, ya que la campaña, que vuelve a estar basada en misiones, se adapta también a un sólo jugador.

En los dos niveles que tuvimos ocasión de disfrutar en esta demo, tuvimos que enfrentarnos a enormes robots con muy malas intenciones y a bichos de todo tipo y tamaño, todas especies alienígenas que pueblan el planeta Pandora. Aunque Pandora sigue siendo el yermo desértico y despreciable de la primera entrega, los escenarios se han vuelto mucho más variados y ahora disfrutaremos de enormes desiertos, exhuberantes selvas, altas montañas, ciudades abandonadas, instalaciones gigantes, etc.

En medio de la acción, pulsando un botón, aparece un menú junto a nuestro personaje, que nos permite navegar entre las habilidades y las armas. Pero cuidado, que la acción no se para y podemos recibir golpes mientras realizamos ajustes. El árbol de habilidades se ha ampliado muchísimo, al igual que el arsenal y la configuración de armas que podremos cargar. Nos cuentan que el juego cuenta con trillones de combinaciones de armas, lo que nos asegura que daremos con un puñado de ellas que se ajustarán como un guante a nuestra forma de jugar. Los fabricantes de armas de la primera entrega repiten y se les han añadido algunos más. Las armas se vuelven a dividir por tipo de munición: plasma, explosivos, balas o munición elemental. Para todos los gustos.

Lo que nos ha quedado claro es que ***Borderlands 2*** repite la jugabilidad endiablada del primer título, ese juego basado en misiones para disparar y 'rapiñar' el botín. Todo con una enorme capacidad para personalizar a nuestro personaje, sus habilidades, su equipo, su armamento y para congeniar con nuestro compañero para las partidas cooperativas. Un shooter con mucha personalidad, que ha ampliado el mundo jugable de manera exponencial desde el lanzamiento de la primera entrega. La historia continúa sobre Pandora, y son muchas las ganas que tenemos de participar en su violenta conclusión. ■

LAS NUEVAS OPCIONES MULTIJUGADOR NO SON MÁS QUE UNA MÁS DE LAS INFINITAS RAZONES

Inteligencia Artificial

UN ECOSISTEMA QUE COOPERA PARA ACABAR CONTIGO

El sistema de inteligencia artificial de esta segunda entrega ha mejorado mucho, ya que los enemigos cooperan entre si para intentar derrotarnos. Realizan ataques combinados, se ofrecen coberturas unos a otros, nos rodean y hasta se protejen unos a otros. Esto con los enemigos humanos o droides, pero también con los bichejos, que ataquen en enjambres o manadas inteligentes.



LA CANTIDAD DE ARMAS y accesorios que podemos comprar, robar, encontrar por ahí... es insultante.

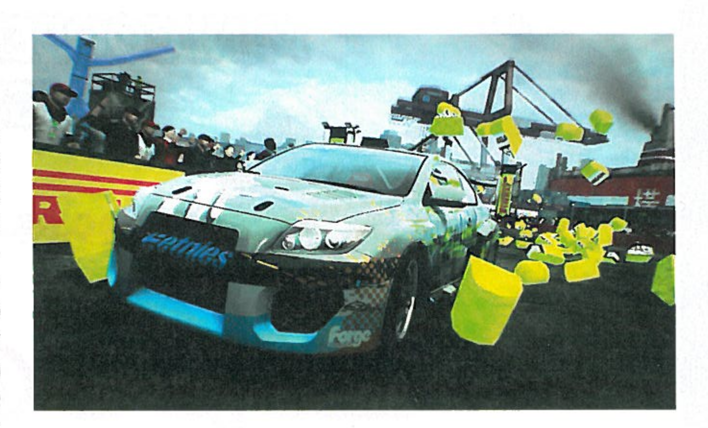
SIN FRENOS Y COMO UNOS AUTÉNTICOS LOCOS

Volvemos a poner nuestras manos encima de spin-off gamberro del mejor juego de rallies jamás creado. Un arcade que haría sonrojarse incluso al mismísimo (y legendario) *Destruction Derby* de Playstation. Y eso es mucho decir...

Hace no demasiado os cantamos de forma exclusiva las virtudes que Codemasters estaba intentando insuflar a su próximo juego de conducción. Hablamos de un título de carreras accesible y agresivo, con un estilo visual moderno y un apartado sonoro a la altura de la radical propuesta del estudio. Sin embargo, todo aquello resultaban ser poco más que promesas e ideales de un equipo inmerso en pleno proceso creativo.

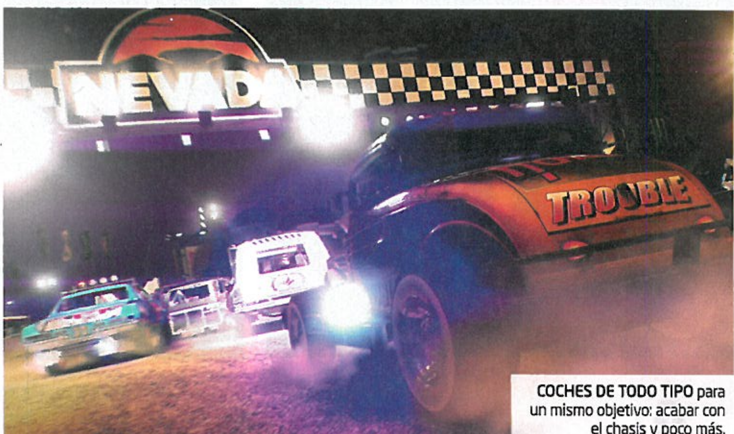
No ha sido hasta ahora que hemos podido comprobar de primera mano y de forma extensiva las realidades de *Dirt Showdown*, pero confesamos que estamos ante un título fresco y diferente. De esos capaces de hacernos gritar "¡agárrate Mariloli que vienen curvas!" (o lo que Dios quiera que gritéis mientras jugáis a vuestra consola).

La propuesta es simple, tomar como base el motor gráfico y la jugabilidad de *Dirt*, un título ya de por sí excelente, y 'tunearla' a base de bien para ofrecer una experiencia de conducción más desenfada y apta para todos los públicos. El resultado nos recuerda poderosamente al mítico *Destruction Derby*, aquel mítico juego de Playstation en el que nuestra mayor preocupación era llegar de una pieza a la línea de meta o sobrevivir hasta el final de la prueba. Poco importaban las trazadas perfectas la modificación de las piezas de nuestro coche o el cuidado de nuestras máquinas. Esos son precisamente los puntos en común con el proyecto que nos



APTO PARA TODOS LOS JUGADORES Y HABILIDADES





COCHES DE TODO TIPO para un mismo objetivo: acabar con el chasis y poco más.

Snowblind Studios

CON SABOR FESTIVALERO

El apartado gráfico de este título ha sido remozado completamente respecto a sus predecesores. Donde antes encontrábamos seriedad y colores grises ahora hay luces saturadas, público por doquier y fuegos artificiales. El objetivo es hacernos sentir dentro de un evento multitudinario al más puro estilo Rock in Rio y similares. Festivales de amantes de las locas pruebas de motor, la música, la fiesta... Incluso se está prestando una atención inusitada al cielo y, en general, la zona superior de la pantalla durante las carreras. Ahora tendremos algo más que mirar que el barro y el asfalto ante nosotros. Ahora tenemos un mundo de diversión más allá de nuestra carrocería.





LOS CHICOS DE CODEMASTERS han tenido que cuidar, sobre todo, los impactos.




DIRT Showdown

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Codemasters**
Editora: **Namco Bandai**
Jugadores: **1-2**
Online: **2-8**
Lanzamiento: **1 de junio**
Idioma:
Textos
Voces



EL ESPECTÁCULO DE LOS FESTIVALES AUTOMOVILÍSTICOS UNDERGROUND Y UN EXTRA DE CARISMA



ocupa, ya que *Dirt Showdown* ofrece un modelo de conducción de lo más accesible y sencillo y un buen puñado de eventos diferentes en los que se tratará de demostrar la pasta de la que estamos hechos una vez al volante.

Pero como además los tiempos cambian, Codemasters no se conforma con repetir viejas fórmulas de probado éxito, sino que renueva la propuesta añadiendo una variedad de situaciones casi insultante en comparación con el clásico. Durante la demostración a la que hemos tenido acceso pudimos correr en circuitos cerrados, participar en carreras de resistencia al estilo 'Último hombre en pie', luchar en batallas campales con ocho contendientes en espacios abiertos pero limitados a base de choques, participado en pruebas de estilo a toda velocidad... En resumidas cuentas, cada prueba de este título pretende ser diferente a la anterior sin que la mecánica de nuestros coches sea un gran problema. Tanto es así que durante las carreras solo tendremos que preocuparnos de nuestro medidor de salud y del de turbo, que se rellena con sucesivos derrapes y golpes.

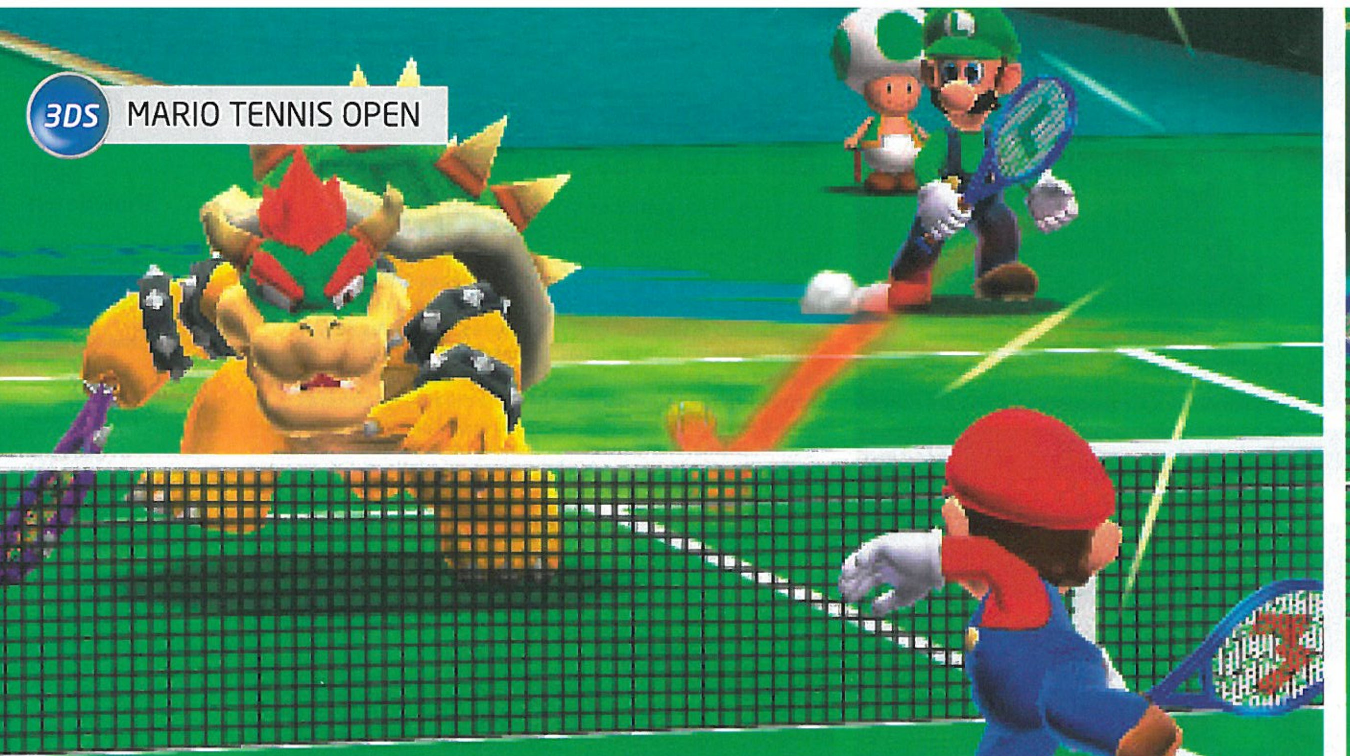
Sin embargo las elecciones antes de saltar al asfalto son algo más relevantes, pudiendo elegir entre diversos vehículos predefinidos para cada tipo de prueba y, además, mejorarlos con el dinero que ganemos al finalizar cada uno de los eventos. Serán tres únicamente las estadísticas que manejemos: velocidad, manejo y resistencia. Sin más líos. Las opciones irán desde coches de calle a camiones, pick-ups, prototipos de velocidad... Solo hay que saber qué color vamos a 'vestir' y estaremos listos para la carrera.

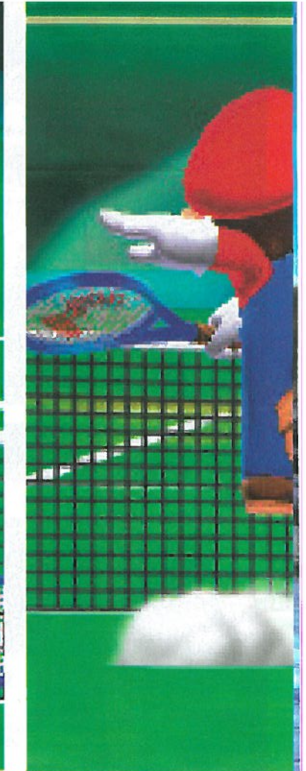
El principal modo de juego de este título nos llevará por cuatro 'escaleras' de pruebas en las que iremos desbloqueando nuevos retos con nuestras victorias y podios. Simple y directo, pero con la posibilidad de personalizar nuestro avance hasta cierto punto, por la libertad a la hora de elegir el siguiente paso.



LOS RALLYS DE TODA la vida siguen teniendo presencia.

La propuesta se completa con un buen puñado de localizaciones reales (San Francisco, Yokohama, Londres, Miami...) y una gran variedad de modos de juego multijugador que no dejan de lado nuestra amada pantalla partida (para dos jugadores simultáneos). Todo un festival de conducción apto para todas las habilidades y divertidísimo tanto si jugamos solos como en compañía. Aún hay que esperar un mesecito para poder degustarlo pero tiene pinta de ser uno de los lanzamientos más fresquitos del próximo verano. ■





MARIO VUELVE A EMPUÑAR LA RAQUETA

Vuelve a empuñar la raqueta ocho años después del último juego de tenis de la saga y centra todas sus aspiraciones en un apartado online que esté a la altura de juegos como *Mario Kart* y un modo carrera con múltiples minijuegos.

Llevamos toda la vida viendo a Mario con una raqueta entre las manos, aunque la realidad es que hace ocho años ya que no aparece ningún juego específico en el que el personaje del bigotón pise la pista de tenis. Sí que lo hizo no hace mucho con *Mario Power Tennis*, en el que se rescataba la versión de GameCube para Wii con el 'New Play Control', y quizá tengamos alguna especie de reminiscencia por las pruebas de volley de *Mario Sport Mix* o de tenis de mesa de *Mario y Sonic en los JJOO Londres 2012*. Pero lo cierto es que el debut del juego en 3DS lo hace con todos los honores y con novedades destacables que no se han visto en juegos anteriores de la saga, como es el multijugador online 'hecho y derecho'.

Nintendo se ha tomado a pecho lo de potenciar el apartado online de su portátil, y juegos como este ***Mario Tennis Open*** son la mejor estrategia. Si los juegos de lucha o el propio *Mario Kart* de 3DS funcionan a las mil maravillas, este nuevo título seguirá los mismos pasos gracias, no solo a permitir los partidos en la distancia, sino porque permite tanto individuales como partidos a dobles de 2 contra 2. Esto no quiere decir que el juego sea exclusivamente un multijugador y ya. Tendrá su modo individual, su carrera, y suficientes argumentos para que jugar solo siga siendo divertido, aunque dudamos que pueda alcanzar el punto de las partidas entre varios.

En este punto tenemos que destacar que el esfuerzo de Nintendo para que el apartado de un jugador siga siendo interesante reside en la incorporación de multitud de minijuegos de todo tipo que irrumpirán en medio de la partida para sorprendernos con mecánicas de lo más locas.

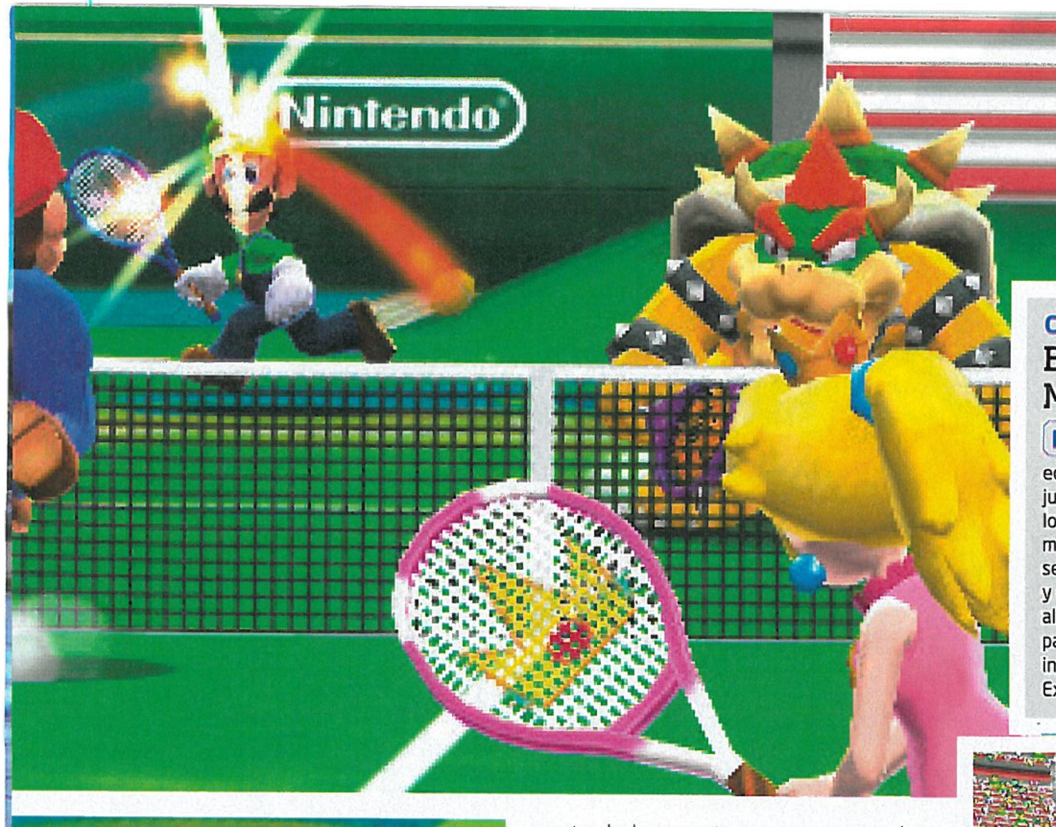
En cuanto al estilo de tenis, como ocurre con otros juegos deportivos de Mario, se trata de una interpretación muy fantasiosa de lo que sería el de-

Mario trajeado

MAPACHE, FLOR Y BOOMERANG

Los dos primeros son los trajes que hemos podido ver hasta la fecha, pero estamos seguros de que habrá más porque el fontanero tendrá misiones que lo requerirán. El de boomerang, que no lo hemos visto, está confirmado por Nintendo.La pregunta es si se repetirán algunos de los de *Galaxy* o serán trajes nuevos. La novedad, de momento, el traje de Mapache Blanco que sirve para pasarse los niveles como si fuese una superguía.







Mario Tennis Open

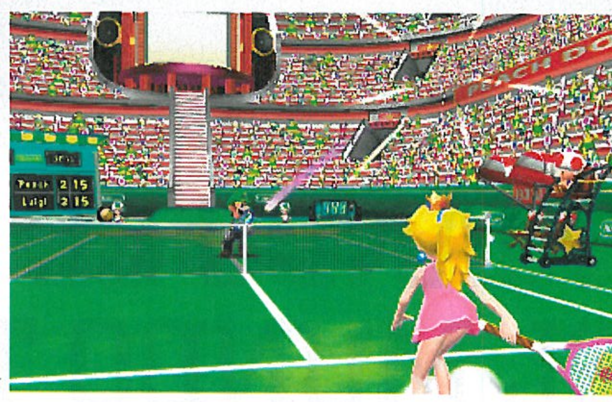
Género:
Deportivo
Desarrolladora:
Camelot Software
Editora:
Nintendo
Jugadores:
1-4
Online:
Sí/SpotPass/ StreetPass
Lanzamiento:
25 de mayo
Idioma:
Textos

Control

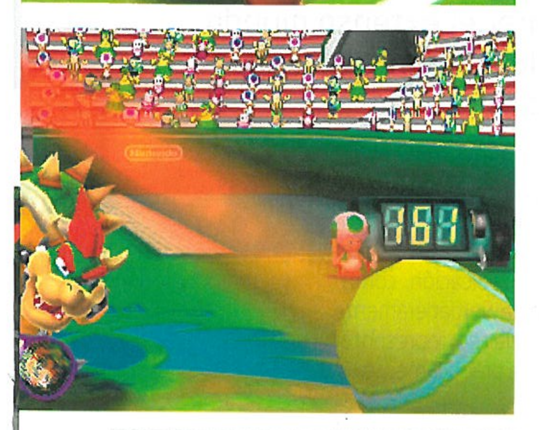
BOTONES, TÁCTIL O MOVIMIENTO

No se puede decir que la gente de Camelot Software no hayan echado el resto en este aspecto del juego. Si en la pantalla táctil aparecen los controles básicos para los jugadores menos exigentes, la botonera permitirá ser más preciso y estratégico y, con eso y con todo, seguirá habiendo un control alternativo, el del giroscopio, sacando partido al control por movimiento que incorpora la portátil de Nintendo. Exprimiendo a tope los recursos.

PODREMOS OPTAR POR el control táctil o el tradicional.







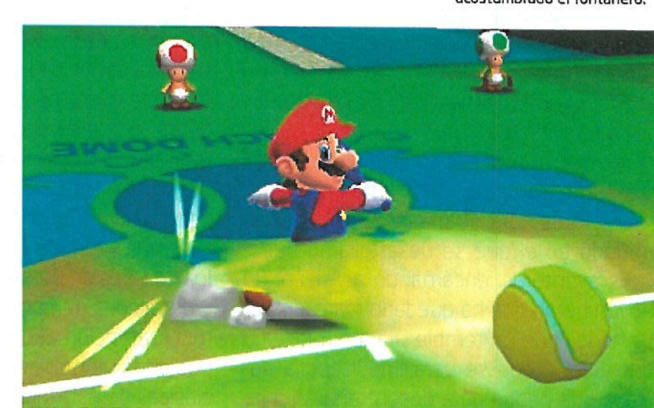
porte de la raqueta y, aunque mantiene los conceptos básicos, veremos como nuestros personajes saltan, lanzan bolas imposibles y golpean la raqueta después de hacer mil y una piruetas en el aire. Es el estilo de los juegos deportivos con sello Mario y eso no va a cambiar, como no lo va a hacer que se incluya un larguísimo elenco de personajes conocidos por todos (Mario, Bowser, Donkey Kong, Yoshi, Luigi, Wario, Waluigi, Daisy, Diddy, Peach, Boo), y entre los que cabe destacar la posibilidad de jugar con los Mii, los cuales podremos personalizar con objetos del Reino Champiñón. Toda esa personalización de los personajes afectará a sus estadísticas y a su rendimiento sobre la pista, algo que deberemos tener en cuenta y que aporta un pequeño componente estratégico al juego.

Siendo un juego tan rápido como es y que exige que nuestros ojos estén en constante movimiento, es digno de destacar el esfuerzo de Nintendo para elevar el nivel del 3D y hacer que se vea a la perfección en su portátil. Adicionalmente, el estilo no sorprenderá a nadie que haya seguido los juegos de Mario, ya que es tan colorista como siempre y recorre los espacios habituales (Mario Stadium, Peach's Palace, Mushroom Valley, Bowser's Castle, Wario Dunes, DK Jungle) de los juegos de Nintendo, y no solo de aquellos en los que aparece Mario.

Estamos deseando que llegue el mes que viene para poderle hincar el diente como se merece y hacer que Mario sude desde el fondo de la pista. ■

ES EL PRIMER MARIO TENNIS CON APARTADO ONLINE, Y ESTE ES EL ASPECTO MÁS IMPORTANTE DEL JUEGO PARA NINTENDO

MARIO CON SU FAMOSO golpe de derecha. Es una pose a la cual ya nos tiene acostumbrado el fontanero.



La saga

NO HAY QUINTO MALO

Mario debutó con el tenis en *Mario Tennis 64* para Nintendo 64, luego apareció *Mario Tennis Color* (GBC), *Mario Power Tennis* en Game Cube y *Mario Tenis Advance* (sin contar la versión New Play Control para Wii de *Mario Power Tennis* o *Mario's Tennis* para Virtual Boy). Si por algo será recordado este juego de tenis de Mario es por ser el primero en contar con un modo online.



CUANDO EL DRAGÓN RUGE EL MUNDO TIEMBLA

El título muestra una muy clara influencia occidental a la hora de presentar el extenso mundo en el que se desarrollarán nuestras aventuras, encarnando a Arisen, un joven héroe que ha quedado marcado por la herida que un terrible Dragón rojo le ha infligido.

El dragón. La bestia mitológica por excelencia. El enemigo definitivo de todo héroe de Espada y Brujería que se precie. Uno de los pocos nexos de unión, además, entre los imaginarios fantásticos de oriente y occidente. No resulta sorprendente, por tanto, que Capcom haya escogido esta criatura como avatar e hilo conductor de su gran apuesta por el género del RPG de acción, Dragon's Dogma.

Y es que el título de la compañía nipona muestra una muy clara influencia occidental a la hora de presentar el extenso mundo en el que se desarrollarán nuestras aventuras, encarnando a Arisen, un joven héroe que ha quedado marcado por la herida que un terrible Dragón rojo le ha infligido, y que se verá impulsado a dar caza a la bestia para desentrañar el misterio de su supervivencia tras este fatídico encuentro.

El equipo de desarrollo de Capcom, liderado por Kento Kinoshita, ha imbuido al protagonista de cierto espíritu oriental, siendo un héroe marcado para un destino heroico no exento de lucha y sacrificio. Arisen, nos comenta en una reciente entrevista, deriva de la palabra japonesa que describe a un "héroe iluminado". Sin embargo, la apariencia de nuestro avatar en el juego mostrará un diseño claramente occidental, aunque su aspecto final dependerá enteramente de nosotros.

Y es que Dragon's Dogma incluye uno de los editores de personajes más completos y detallados que se han visto en el género. La atención al detalle es abrumadora, pudiendo controlar desde las opciones clásicas de estatura, masa muscular, color de piel y rasgos faciales, hasta detalles intrincados como arrugas, cicatrices, tatuajes e incluso maquillaje. De esta manera, con un poco de dedicación, contaremos con un personaje verdaderamente a nuestra medida, pudiendo representar desde un adolescente a prácticamente un anciano.

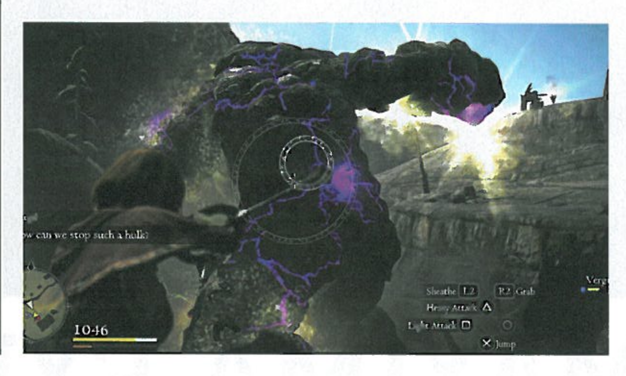
Más importante aún, si cabe, que la propia apariencia de Arisen será su vocación, ya que esta definirá su forma de enfrentarse a la aventura que le aguarda. Tendremos a nuestra disposición tres vocaciones inicialmente: el Luchador, hábil con la espada y el escudo y de gran fuerza física. Strider, un montaraz capaz de combatir tanto a larga como a corta distancia gracias a su arco y dagas. Por último, el Mago no destacará por sus habilidades físicas, pero su dominio de la hechicería evitará





LA GRAN VARIEDAD GRÁFICA del título queda patente en cada uno de los enemigos que nos encontramos.







EL TÍTULO CONTIENE UN SINFÍN DE POSIBILIDADES DE ACCIÓN

que tenga que ensuciarse las manos.

Estas vocaciones podrán evolucionar a medida que nuestro personaje progrese y adquiera experiencia, convirtiéndonos en guerreros más efectivos e incluso fusionando habilidades de los arquetipos iniciales, pudiendo convertirnos en Rangers, Asesinos, Caballeros Místicos... Uno de los grandes atractivos para los fans del género será, sin duda, observar la evolución de su personaje y valorar todas las opciones que se les ofrecen a la hora de progresar en la aventura.

El mundo de Dragon's Dogma es enorme. Según la estimación del propio Kinoshita, tardaríamos unas cuatro horas en cruzarlo de punta a punta desplazándonos a pie -siempre que no nos interrumpieran en nuestro paseo-. Pero, a pesar de su tamaño, descubrimos que cuenta con un alto nivel de detalle y transmite una clara sensación de tener vida propia, sensación acrecentada por la inclusión de ciclos diurnos y nocturnos. La calidad del apartado visual se hace patente a los pocos minutos de juego, mostrando la potencia del motor gráfico a la hora de mover entornos vastos pero ricos en detalle, contando con una gran variedad de localizaciones (desde pequeñas aldeas a ciudades amuralladas), pobladas por personajes no jugables -pero muy influyentes en la trama- y por bestias mitológicas que supondrán el mayor desafío de combate al que nos enfrentaremos.

Sin duda, los encuentros con estos monstruos serán momentos culminantes en nuestro viaje. El modelado de cada criatura -Grifos, Arpías, Hidras, etc.- es excepcional, siendo por supuesto los dragones nuestros adversarios más imponentes y terribles. El equipo de Capcom ha conseguido que la presencia de uno de estos reptiles alados sea verdaderamente intimidatoria en pantalla.

Arisen no tendrá que enfrentarse sólo al bestiario mitológico que le saldrá al paso. En todo momento podremos contar con hasta tres Peones que harán las veces de compañeros de fatigas. Curiosamente, lo que en un principio puede parecer algo anecdótico, se torna en algo esencial en el desarrollo del juego, amén de un elemento diferenciador, e incluso viral, con respecto a otros títulos de temáticas similares.

Tendremos ocasión de personalizar a nuestro Peón principal con el mismo grado de detalle que hemos puesto en el héroe. Mientras que los otros dos componentes de nuestro grupo podrán ser sustituidos durante el transcurso del juego, este personaje nos será fiel hasta el final, por lo que deberemos esmerarnos en el momento de su creación -aunque también tendremos ocasión de influir en su comportamiento y actitud durante el progreso de la partida-.

Pero la creación de este secundario de lujo no solo influirá en nuestro juego, sino potencialmente en las partidas de nuestra lista de amigos; cada Peón principal que se cree en una partida de Dragon's Dogma en la que su usuario esté conectado a la red podrá ser seleccionado como Peón por el resto de la comunidad de usuarios.

Este componente viral no se limitará a compartir personajes a través de Xbox Live y PlayStation Network. También podremos mantener a nuestros contactos al tanto de nuestras aventuras a través de las redes sociales, manteniendo un diario con nuestros progresos en Twitter y Facebook... ■

360

Dragons Dogma

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **Por determinar**

PS3 360 TEKKEN TAG TOURNAMENT 2



LA MÁXIMA EXPRESIÓN DE LUCHA POR EQUIPOS

Calificado como 'party game' desde Namco, llega a PS3 y Xbox 360 el juego de lucha por equipos definitivo, el primero que indagó en el género.

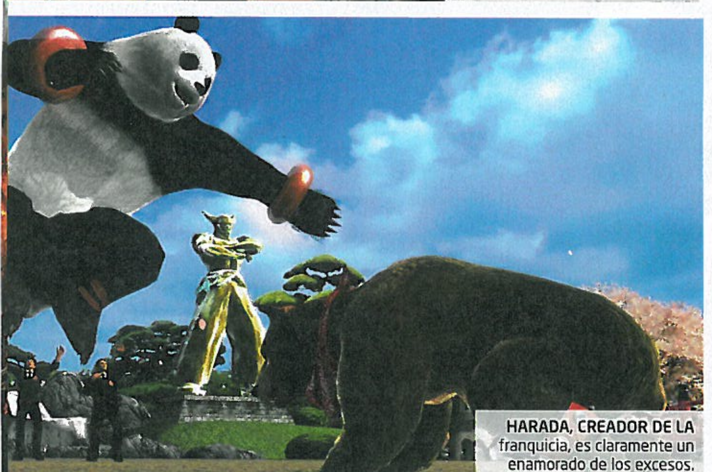
Harada no esconde su excentricidad ni un solo segundo. Acudimos a Las Vegas a la presentación de su segundo *Tekken Tag Tournament*, según él mismo, "una de las entregas más queridas de la franquicia *Tekken*, no solo por los aficionados, sino también por mí y por todo el equipo de desarrollo, así que crear esta segunda entrega ha sido algo que hemos hecho todos con mucho cariño". Minutos antes saltaba de un Lamborghini completamente engalanado con todo tipo de parafernalia *Tekken*, acompañado de dos muchachas vestidas de personajes de la serie y él vestido como un gángster. Ya sobre el escenario, hizo correr el champagne entre los asistentes para brindar por *Tekken*, por Namco y por él mismo, y no se cortó en su clásica actitud gamberra que nos ofrecía más detalles de la entrega a cambio de unos tragos de tequila. Sin duda, un personaje que agranda su leyenda ante sus 'rivales' artísticos: Itagaki (*Dead or Alive*) u Ono (*Street Fighter*), buenos amigos de Harada.



MUSCULATURAS PODEROSAS, FUERZA ANIMAL y seres sobrenaturales compiten por el trono Tekken.

Tekken Tag Tournament nació hace ya 13 años. En 1999 se lanzó la primera máquina recreativa de lucha que permitía los combates en equipo, algo que posteriormente encontró un tremendo filón en juegos de lucha libre y diferentes formatos de lucha extrema, pero que inauguró Harada con aquel primer *Tekken Tag Tournament*. En septiembre de 2010, Namco anunció el desarrollo de TTT2, y tan solo un año después, en septiembre de 2011, el juego llegaba a las recreativas japonesas. Y en diciembre se anunció que saldría para PS3 y Xbox 360. Durante el pasado marzo,


TANTO LOS SEGUIDORES de la saga como los nuevos aficionados encontrarán modos para su nivel.


HARADA, CREADOR DE LA franquicia, es claramente un enamorado de los excesos.

Entrenamiento

DOMINA EL ARTE DE LA LUCHA CON COMBOT

Tekken es una franquicia sin miedo a innovar e introducir novedades que marquen el punto de partida para otras series. En esta ocasión, una de las novedades es la presencia de los Combot, máquinas de lucha que sustituyen a los personajes en el modo Fight Lab y que podrán ser personalizados hasta las últimas consecuencias por el jugador. Además de modificar su aspecto externo, cada jugador podrá elegir los movimientos que quiere que tenga su Combot para así practicar con ellos. Una vez el jugador consiga completar el modo Fight Lab, habrá conseguido dominar este *Tekken Tag Tournament 2* al detalle y será obsequiado con un Combot personalizado

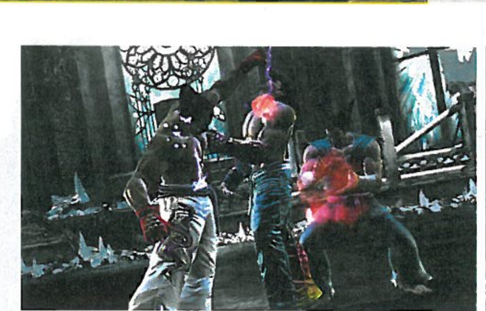






Tekken Tag Tournament 2

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Namco Bandai**
Editora: **Namco Bandai**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **Septiembre 2012**
Idioma: **Textos**




VOLVEREMOS A RECORRER EL mundo en busca de nuevos escenarios de combate.



Namco lanzó una nueva versión del juego, *Tekken Tag Tournament 2 Unlimited*, para arcade, versión sobre la que se construyen muchos de los elementos de *TTT2* para consola, cuyo lanzamiento se espera para septiembre de este mismo año.

La mecánica del juego es similar a la del *TTT* original. El jugador escoge a un par de luchadores para enfrentarse al contrario (aunque también habrá un modo Solo), los cuales podrá intercambiar durante el combate (bastará con presionar uno de los botones superiores del mando). Pero lo 'especial' del juego es que se pueden realizar combos en equipo y combinar combos.

Los jugadores que dejamos 'descansar' recuperan algo de la energía perdida y tienen un modo, similar al Rage de *Tekken 6*, por el que su barra de vida parpadea y se vuelven algo más fuertes durante unos segundos.

Aunque tampoco se ha definido demasiado, parece seguro que existirá un modo de personalización de personajes similar al del anterior *Tekken 6*, aunque será algo que se una a los más de 50 personajes confirmados. Estarán los 44 de la última versión arcade de *TTT2* y algunos nuevos exclusivos para consola.

EN 1999, HARADA CREABA TEKKEN TAG TOURNAMENT, EL PRIMER JUEGO DE LUCHA POR EQUIPOS


EL ONLINE CONTEMPLA MODOS en los que no importará el nivel del jugador.

Uno de los modos que hacen que este sea un 'party game' como el propio Harada lo ha calificado, es el Pair Play, un duelo por parejas en el que cuatro jugadores escogen a cuatro luchadores y se lleva a cabo el tipo de combate loco y brutal que le encanta ver al creador de *Tekken*. También se competirá en combates de 2 vs. 1 que, en muchas ocasiones, servirán para nivelar la experiencia entre unos jugadores y otros.

A cinco meses para su lanzamiento, Namco tendrá en el E3 la piedra de toque definitiva. Será entonces cuando salgan a la luz todos los planes online del juego; hasta entonces nos conformamos con haber podido tener una primera impresión muy favorable. ■

360 DRAGON BALL Z FOR KINECT

LUCHA PARA 'ROMPER' EL ESQUELETO

Al más puro estilo de los juegos de baile de Kinect, los jugadores podrán llevar a cabo todo un repertorio de movimientos de lucha metidos en la piel de los más de 50 personajes de Dragon Ball Z que aporta el título.

Tal y como cuentan los responsables de Namco Bandai, era cuestión de tiempo que Kinect y la saga Dragon Ball se encontraran. Lo han hecho a través de ***Dragon Ball Z for Kinect*** y el trabajo de la recientemente creada Spike Chunsoft, compañía que nace de la unión de Spike y Chunsoft y que ya ha demostrado su buen hacer con *Dragon Ball Z* en ocasiones anteriores.

Las posibilidades de este ***Dragon Ball Z for Kinect*** son tan evidentes como necesarias. Cualquier amante de la saga estará encantado de, por vez primera, meterse de lleno en la piel de algunos de los personajes de la serie y pelear con sus puños. Cuando decimos 'algunos', estamos hablando de los más de 50 personajes confirmados de la serie que estarán a disposición del jugador para ejecutar cada uno de los 100 movimientos disponibles, entre los que encontraremos siempre los movimientos y técnicas más característicos de todos y cada uno de los invitados a este título. Tendremos que repetir estos movimientos en un ejercicio de 'mímica de combate' como no hemos hecho nunca antes. Entre ellos, uno en el que la gente de Namco ha puesto gran énfasis ha sido el 'Kamehameha', que podrá ejecutarse con nuestras propias manos.

Namco Bandai nos ha brindado la oportunidad de probarlo por primera vez en el exclusivo evento Global Gamers Day, y la primera impresión es que el jugador que se involucre mucho con el



ES LA HORA DE DESPLEGAR EL 'KAMEHAMEHA'





EL APRENDIZAJE DE LOS movimientos de lucha es vital para el avance en el juego.

QR

PERSONAJES ESCONDIDOS

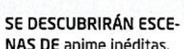
Uno de los elementos que resultará curioso y atractivo a los usuarios, aunque Namco Bandai duda sobre la manera de sacarle algún partido (probablemente sea un añadido a las ediciones de coleccionista), es la lectura de códigos QR. El juego contará con la opción de que el jugador que posea alguna de las tarjetas con códigos QR la sostenga frente a su sensor Kinect y desbloquee automáticamente de esta manera nuevos personajes para jugar con ellos. Es algo que vimos desde los orígenes del dispositivo Kinect pero que, sin embargo, no se ha aplicado demasiado a menudo como un extra. Se trata de una forma de hacer físico el contenido descargable y mejorar la experiencia del usuario con la oferta de más y más contenido.





Dragon Ball Z for Kinect

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Spike Chunsoft**
Editora: **Namco Bandai**
Jugadores: **1**
Online: **Sin confirmar**
Lanzamiento: **Octubre de 2012**



SE DESCUBRIRÁN ESCENAS DE anime inéditas.



LOS AMANTES DE LA SAGA ESTARÁN ENCANTADOS DE USAR LOS PUÑOS DE SUS PERSONAJES



personaje va a sudar la gota gorda. No porque sea difícil que Kinect reconozca nuestros movimientos, porque funciona a la perfección, sino porque en cualquiera de los dos modos incluidos vamos a querer seguir adelante sí o sí. Y eso significará hacer más movimientos. Lo cierto es que el juego recuerda, en mecánicas, a lo que hemos podido ver en diferentes juegos de baile para Kinect. A decir verdad, la esencia es la misma, repetir una serie de poses y gestos frente a Kinect y que se reproduzcan en pantalla de la forma más adecuada.

A diferencia de los otros juegos de Kinect, más divididos en diferentes tipos de actividades, *Dragon Ball Z for Kinect* se centra en un solo elemento, el combate, tanto en el modo Historia, que incluirá hasta un total de 30 minutos de anime que nunca antes han visto la luz en Europa y Estados Unidos y que prolongan la historia de Dragon Ball Z, como en el modo Score, que nos pondrá un enemigo detrás de otro y para avanzar tendremos que acabar con ellos. Para lograr nuestro propósito, la imitación de movimientos que aparecerán en pantalla y el aprendizaje de algunas técnicas especiales serán el único camino posible.

La vista en primera persona es otro de los elementos que más llama la atención del título, pues hasta la fecha todos los juegos de la serie habían mostrado a los personajes de Dragon Ball en tercera persona, ya fuese a través de una vista lateral (en los más plataformeros y en los de lucha clásica en 2D/3D) o de una vista trasera (en los que mostraban más elementos de acción), pero nunca desde una perspectiva de primera persona que lo único que dejará ver de nuestro propio personaje durante la partida serán los brazos y piernas. Mientras, en la pantalla situada en la esquina superior derecha, habrá una cuadrícula en la que podremos ver la silueta del jugador ejecutando los movimientos pertinentes.



UN NUEVO PERSONAJE ESTÁ aún por revelarse.

La sensación es que existe suficiente variedad de personajes, más aún gracias a un fenomenal sistema de desbloqueo mediante códigos QR, como para no pensar en aburrirnos. Es innegable que los más contentos por este anuncio son: los fans de la saga, la gente de Namco por poner un nuevo *Dragon Ball Z* en el mercado y Microsoft, que verá cómo este juego hincha sus cifras de ventas de Kinect en Japón. ■

PC 360 PS3 XCOM: ENEMY UNKNOWN



ESTE SÍ ES EL XCOM DESEADO POR TODOS

Los que se llevaron un chasco con el anuncio del XCOM shooter, podrán saciar sus ansias de estrategia con el otro XCOM que está preparando Firaxis.

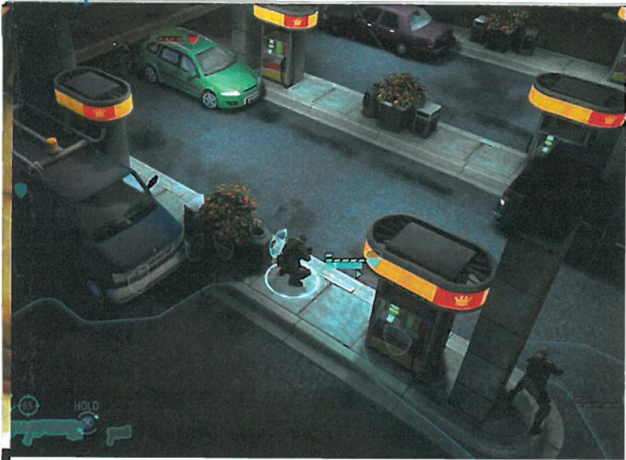
El pasado enero, 2K Games anunciaba un nuevo *XCOM*. Muchos seguro que sintieron una especie de 'déjà vu', ya que en 2010 se dio a conocer que 2K Marin, estudio desarrollador de *Bioshock 2*, estaba trabajando en un nuevo título de la mítica serie de estrategia *X-COM* nacida en 1994, pero en esta ocasión en forma de shooter en primera persona. Aclarar, para los que anden un poco confundidos, que son dos juegos diferentes. El que nos ocupa estas líneas es de Firaxis Games, estudio conocido por trabajos como *Civilization*, y lleva el nombre de ***XCOM: Enemy Unknown***.

A pesar de su reciente anuncio, el juego lleva ya tres años de desarrollo a su espalda; lo que sucede es que Firaxis suele preferir mostrar sus proyectos cuando están encarados y casi listos para ser lanzados. No podemos decir ni que ***XCOM: Enemy Unknown*** sea un remake del original ni una entrega completamente nueva, es la visión propia de Firaxis Games del primer *XCOM*.



APROVECHA Y COMBINA LAS habilidades de tus soldados para ser más destructivo.

La historia gira en torno a una invasión alienígena. Varios países se unen y acuden a ti como comandante de la XCOM para que liberes la Tierra de dicha amenaza. En la demo que vimos, el escuadrón estaba formado por cuatro soldados, cada uno con sus habilidades propias: uno de apoyo con un rifle de asalto, un experto en armamento pesado, uno equipado con una escopeta y otro con francotirador. Aprecia-









XCOM: Enemy Unknown

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Firaxis Games**
Editora: **2K Games**
Jugadores: **1**
Online: **Sin confirmar**
Lanzamiento: **2012**





PIENSA BIEN DÓNDE COLOCAS a tus soldados si no quieres sufrir percances irreparables.



LOS AMANTES DE LA estrategia van a disfrutar de lo lindo con este 'remake'.

NO ES UN REMAKE NI UN TÍTULO NUEVO, SINO LA VISIÓN DE FIRAXIS GAMES DEL ORIGINAL

mos que combinarlos adecuadamente en el campo de batalla es básico para tener éxito. En cuanto a los enemigos, vimos a algunos familiares, como los sectoids o los mutons verdes, y a otros novedosos como los berserker.

Una vez metidos en faena, toca hablar del sistema táctico y de combate -que es por turnos-. Se puede elegir entre dos operaciones: mover y realizar una acción o desplazarse más lejos con dos movimientos. Podremos seguir el desarrollo de la misión con una visión aérea o utilizar el zoom para los detalles importantes. Además, será primordial aprovechar las coberturas y colocar con cabeza a los soldados en sitios estratégicos, valorando todas las alternativas de ataque, ya que una mala decisión nos puede dejar vendidos; y todo personaje que fallezca en una misión, estará muerto para el resto del juego, siendo un duro palo si lo teníamos muy evolucionado. Al menos se nos permite escoger un nuevo soldado en el centro de operaciones -pero no tendrá el mismo nivel que el fallecido-.

Al completar una misión, nos dirigiremos a la base subterránea, construida por nosotros, en la cual la gestión de los recursos es vital. Se nos presenta vista frontalmente, como si fuera un hormiguero tras un escaparate, permitiéndonos de un vistazo rápido ver todas las salas y acceder a ellas. Entre las más destacadas -pero no las únicas-, se encuentran el laboratorio de investigación, un centro de ingeniería para desarrollar proyectos, un cuartel para personalizar a los soldados (equipamiento, nombre, apariencia física...), una sala de 'control de misión' donde visionar las amenazas latentes y las misiones disponibles, un hangar para poner a punto las naves y la enfermería.

En el aspecto gráfico y técnico se caracteriza por su estilo colorista con aires de dibujo animado y por contar con escenas elaboradas con el motor del juego -por ejemplo, el momento en el que el berserker aplastó a un soldado-, escenarios no excesivamente complejos en detalles, pero destructibles, y una interfaz más sencilla que la del original, pero efectiva. Del multijugador de momento no se ha desvelado nada, por lo que tocará esperar noticias. Si nada se tuerce hasta el lanzamiento, *XCOM: Enemy Unknown* tiene toda la pinta de que cumplirá con creces dentro del género de estrategia y que será un título que traerá nuevos aires a los catálogos de esta generación. ■

LA GESTIÓN DE RECURSOS EN LA BASE SERÁ FUNDAMENTAL



TODO EL PODER DE UNA VARITA EN TUS MANOS

PlayStation Move recibirá pronto esta aventura de acción con toques de rol que no tendrá mucho que envidiar a los juegos tradicionales de su género.

Parece que Sony tiene especial interés en evitar que su dispositivo de control por movimientos, PlayStation Move, caiga en un bucle excesivamente monótono y, sobre todo, dirigido al público más casual. La mayor muestra de ello la descubriremos el próximo mes de mayo gracias a *Sorcery*, el nuevo título desarrollado por The Workshop en colaboración con el estudio de Sony Santa Mónica, que llegará en exclusiva para PlayStation 3.

Se trata de una aventura de acción en la que controlaremos a un joven aprendiz de mago llamado Finn. Un inexperto hechicero que, por hacer caso a la aparentemente adorable gata de su maestro -llamada Erline-, se acaba adentrando en el mundo de los muertos y desata sin quererlo todo el poder de la reina de las pesadillas. Será entonces cuando Finn tenga que asumir sus actos y viajar a través de los más variopintos y fantásticos lugares (cuidando de la gata Erline) hasta llegar al reino de las hadas para solucionar el embrollo en el que se encuentra.

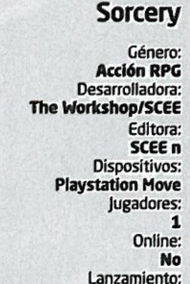


COMBINAREMOS LOS DISTINTOS HECHIZOS para crear efectos sorprendentes.

Una vez nos hagamos con el control del muchacho, observaremos las primeras diferencias con la mayoría de juegos de este género que han sido lanzados para su manejo mediante PlayStation Move. Aquí necesitaremos además el mando Navegador -o, en su defecto, un DualShock 3- para mover a nuestro protagonista por los escenarios, y el control de Move en nuestra mano buena para lanzar los diferentes he-





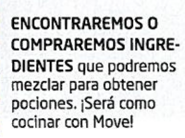


Sorcery

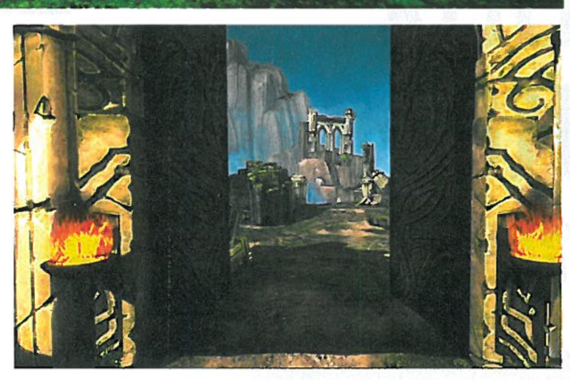
Género:
Acción RPG
Desarrolladora:
The Workshop/SCEE
Editora:
SCEE n
Dispositivos:
Playstation Move
Jugadores:
1
Online:
No
Lanzamiento:
24 de mayo







ENCONTRAREMOS O COMPRAREMOS INGREDIENTES que podremos mezclar para obtener pociones. ¡Será como cocinar con Move!





NOS ENFRENTAREMOS A ENEMIGOS de todo tamaño y pelaje.

chizos. Unos ataques mágicos cuya efectividad dependerá de nuestra precisión al apuntar, y que iremos ampliando en número y poder conforme avancemos en la historia hasta dominar por completo todos los elementos, como el fuego, el hielo, la tierra, el viento, la electricidad y la magia arcana.

Por si fuera poco, podremos mezclar los distintos conjuros para experimentar con sus efectos e incrementar de esta forma la efectividad de nuestros ataques. A su vez, por el camino encontraremos toda una gama de ingredientes que, posteriormente, podremos mezclar en las clásicas ollas de brujería para crear nuestras propias pociones de vida o de concentración, las cuales pueden tener efectos permanentes tales como añadirnos un medidor que nos permitirá, una vez que lo rellenemos, lanzar hechizos especiales.

La mecánica de juego, por tanto, es mucho más parecida a los juegos de acción en tercera persona convencionales, pues nos libraremos de los tediosos raíles y tendremos en todo momento libertad de desplazamiento por los escenarios para explorar. Así, tendremos que superar diversos puzles -por lo general, bastante sencillos- y avanzar por distintos tramos plataformeros de vez en cuando.

Pero no solo por eso nos daremos cuenta de que Sorcery va más allá de los típicos juegos del catálogo de Move, normalmente dirigidos al jugador ocasional y menos exigente. También nos chocará el excelente acabado visual que están logrando alcanzar, sobre todo en la representación de los distintos escenarios. Enseguida salta a la vista que el cuidado que se ha puesto en este apartado está casi a la altura de las aventuras clásicas y enfocadas al usuario más experimentado de PlayStation 3. Y se demuestra objetivamente en que para desarrollar esta faceta del juego han contado con el potente motor gráfico Unreal 3, más conocido por cimentar técnicamente la saga completa de *Gears of War*, ahí es nada.

Asimismo, disfrutaremos de una localización total a nuestro idioma, ya que Sony ha puesto especial interés en este apartado fichando para el doblaje en castellano al aclamado mago Jorge Luengo. Un joven talento español que ha puesto todo su afán en trasladar su voz al protagonista, logrando un resultado destacable por su gran naturalidad, y por la impresionante banda sonora de origen celta que baña todo el título. ■

EL MANEJO DE MOVE NOS DARÁ LA SENSACIÓN REAL DE TENER UNA VARITA

PC 360 PS3 SLEEPING DOGS



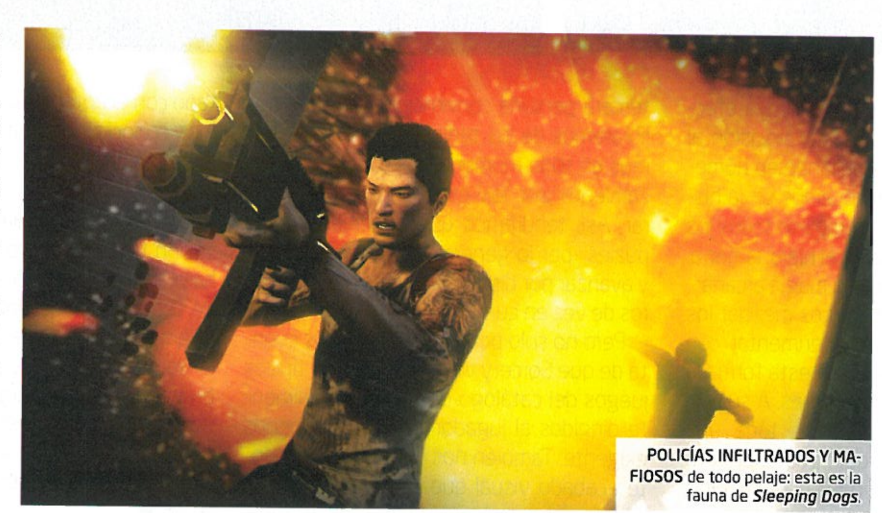
VIOLENCIA SANDBOX AL ESTILO HONG KONG

Haciendo honor a su nombre, sin hacer mucho ruido, *Sleeping Dogs* comienza a tomar forma en la fase final de su desarrollo. ¿Estamos ante un auténtico *GTA* Killer?

Wei está con el agua al cuello. Desde hace meses, se relaciona con los más bajos fondos de su ciudad, Hong Kong. La escoria con la que tiene que tratar a diario solo entiende la violencia y la intimidación como medio de vida. Y para prosperar en este submundo hay que ser más duro, más cruel y más taimado que tus compañeros de profesión.

Pero esto es solo parte de los problemas de Wei, porque Wei es, en realidad, un policía infiltrado en una de las Tríadas (mafias chinas) más peligrosas de la ciudad. Y no sólo vive bajo la amenaza de ser descubierto por sus nuevos "amigos", con la sentencia de muerte que ello conllevaría, sino que sus superiores del Departamento de Policía de Hong Kong consideran que se está sumergiendo demasiado en su tapadera, que se está dejando llevar, y le presionan para que finalice su misión cuanto antes.

La jugabilidad de *Sleeping Dogs* se basa en tres pilares básicos bien diferenciados, combate cuerpo a cuerpo, tiroteos y conducción, que se desarrollan dentro de un entorno sandbox que refleja con sorprendente calidad los lugares más emblemáticos de Hong Kong. ¿Cuál es la diferencia, pues, con la saga de Rockstar y sucedáneos? La respuesta se encuentra en la profundidad con la que cuenta cada uno de sus apartados, prácticamente comparable a la que podemos encontrar en títulos especializados en sus respectivos géneros.



POLICÍAS INFILTRADOS Y MAFIOSOS de todo pelaje: esta es la fauna de ***Sleeping Dogs***.

De esta forma, en las frecuentes escenas de acción en las que tendremos que enfrentarnos cuerpo a cuerpo con nuestros adversarios, contaremos con un completo sistema


EL ARSENAL A NUESTRA disposición será de lo más variado.


LAS ESCENAS CINEMATOGRÁFICAS TIENEN un nivel muy alto.

Hong Kong

UNA CIUDAD VIVA, REPLETA DE COSAS POR HACER

Uno de los apartados que United Front Games está cuidando especialmente es la recreación de la propia ciudad de Hong Kong. El equipo de desarrollo quiere que la ciudad sea casi un protagonista más de la historia, dotándola de vida propia -diferentes ambientes, tiendas que visitar, variedad de habitantes que tienen cosas que hacer y lugares a los que ir-. Si bien no se trata de una recreación al milímetro de la urbe china, sí encontraremos una amalgama de sus lugares más emblemáticos. A través de sus calles iremos desgranando la historia de Wei, así como cumpliendo infinidad de misiones secundarias y desafíos policiales. El mapa es uno de los aspectos más importantes a la hora de dar vida a un buen sandbox, y aquí esto está cuidado al detalle.





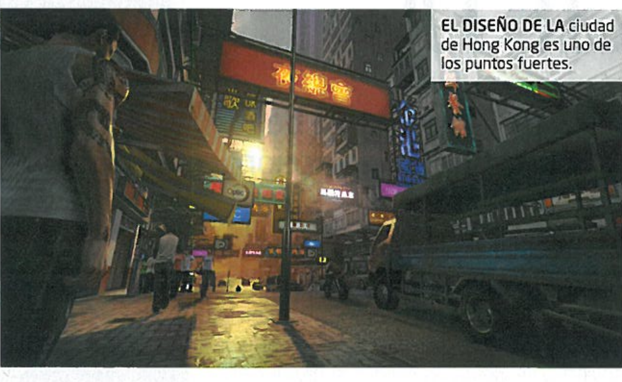




Sleeping Dogs

Género: **Acción**
Desarrolladora: **United Front Games**
Editora: **Square-Enix**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **2012**




EL DISEÑO DE LA ciudad de Hong Kong es uno de los puntos fuertes.



de combate compuesto por combos, contras -muy en la línea del *Batman* de Rocksteady- y movimientos finales basados en los objetos que encontraremos en nuestro entorno. Estos fatalities garantizan por sí solos un PEGI +18 para el juego, ya que estampar la cabeza de un enemigo dentro de un ventilador industrial tiene los resultados que todos esperamos.

Los tiroteos también van un paso más allá en su planteamiento de lo que estamos acostumbrados en el género sandbox. En las fases que hemos podido probar, nuestro personaje no contará con bolsillos mágicos en los que guardar un RPG, dos fusiles de asalto y una Magnum 44, por lo que encontrar el arma adecuada al entorno en el que se desarrolla el intercambio de disparos, la proximidad del enemigo, etc. se torna crucial.

Un detalle a tener en cuenta es que el desarrollo de estos tiroteos nos ha recordado -gratamente- a *Kane & Lynch: Dog Days*, también de Square-Enix, tanto en su utilización de coberturas como en los controles utilizados, amén de la lógica profusión de armamento chino a nuestra disposición.

HABRÁ TIROTEOS, CLARO ESTÁ, PERO EL COMBATE CUERPO A CUERPO TIENE UNA GRAN IMPORTANCIA


LOS COMBATES CUERPO A cuerpo tienen una gran importancia.

Por último, los vehículos cuentan con un protagonismo notable dentro de la historia de Wei, ya que resultarán indispensables a la hora de recorrer Hong Kong. Una vez más, ***Sleeping Dogs*** va un poco más allá en lo que cabría esperar del género, dotando a sus coches -desde utilitarios a deportivos de lujo, pasando por motocicletas y camiones- de un sistema de física y colisiones completo, lo que aportará a las frecuentes persecuciones de un elemento de credibilidad y espectacularidad que no nos dejará indiferentes. No en vano, parte del equipo de desarrollo procede de Black Box Studio, responsables de algunas entregas de *Need For Speed*.

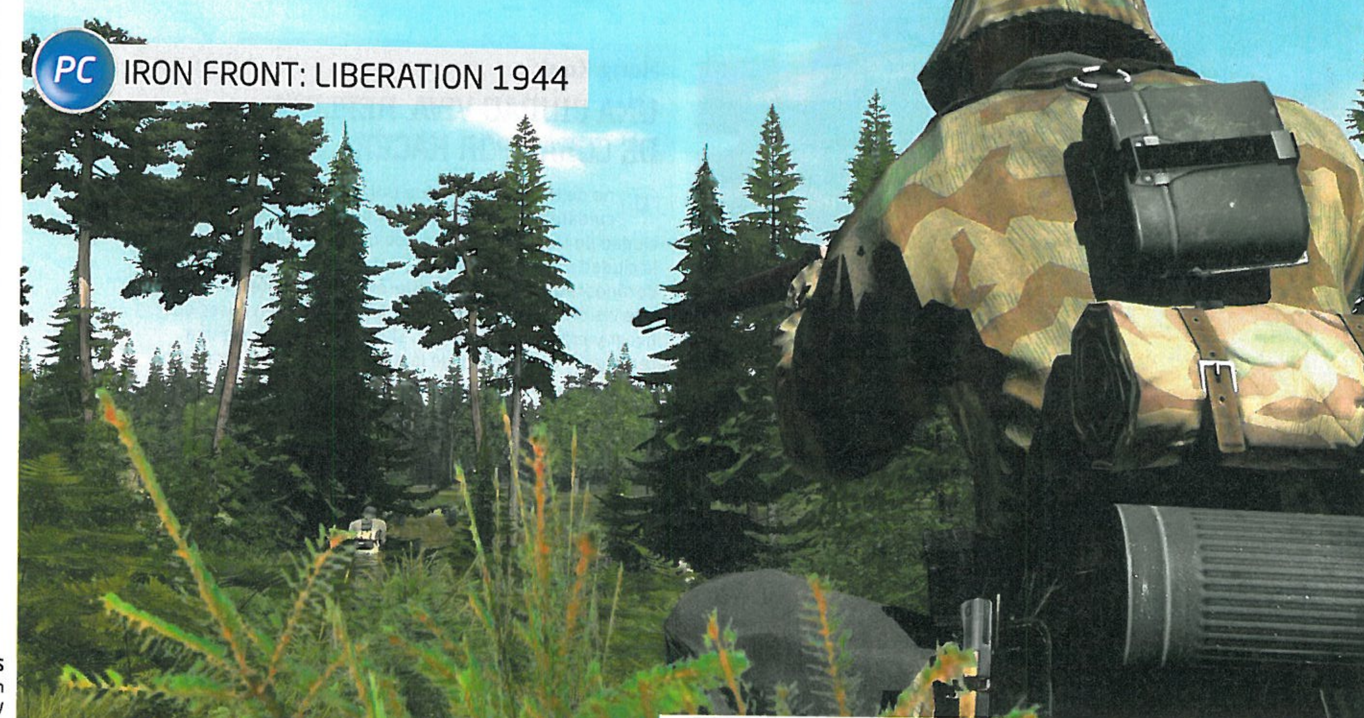
Sleeping Dogs cuenta con los ingredientes necesarios para destacar. Queda por ver cómo estos elementos se integran entre sí en el contexto de la historia, pero ya es innegable que estamos ante un título que cuenta con valores de producción suficientes para encumbrarlo en el género. ■



Iron Front: Liberation 1944

Género: **FPS**
Desarrolladora: **X1 Software**
Editora: **Deep Silver**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **25 de mayo**

PC IRON FRONT: LIBERATION 1944



LOS ESPACIOS ABIERTOS POLACOS nos tendrán a todos como el gato y el ratón.

DISPAROS DE LO MÁS REALISTA

El título de simulación militar táctica *ArmA II* sirve de inspiración a este complejo y profundo juego de acción bélica de los chicos de X1 Software.

Porque debemos ser justos. Nosotros mismos encumbramos desde estas mismas páginas, y no hace mucho tiempo, a la saga *ArmA* como una de las mejores para aquellos amantes de la acción en primera persona que buscaban un no sé qué, qué se yo... vamos, algo más.

Precisamente, ***Iron Front: Liberation 1944*** va por ahí al recoger el guante del sistema de juego de la saga de Bohemia, pero aplicándolo a la II Guerra Mundial. ¡Ahí es nada! En este caso han sido los chicos de X1 Software los que, haciendo uso del motor del juego y de su jugabilidad, nos ofrecen un título duro de roer, sobre todo en sus niveles más altos, donde el realismo llega a ser demencial.

EL MOTOR GRÁFICO Y EL ESPÍRITU DE ARMA EN LA WWII

Iron Front: Liberation 1944 nos sitúa en la época estival de dicho año en las bonitas tierras de Polonia, donde el ejército nazi y el soviético se vieron las caras con dispar resultado. En un marco tan llamativo se dan lugar dos campañas de ocho capítulos al más puro estilo *ArmA*, léase: espacios abiertos, posibilidad de usar casi cualquier vehículo disponible (los aviones también) de un total que supera la cuarentena, posibilidad de dar órdenes a nuestros compañeros de batallón, una cantidad ingente de objetos y armas... Un lujo para los más valientes.

Y por si fuera poco, ***Iron Front: Liberation 1944*** nos propone también varias experiencias multijugador en formato cooperativo, pero entre las que destaca una competitiva 1vs1 a través de internet que se nos antoja un total acierto. ¿Os imagináis en la tundra polaca, sin saber donde estáis, un cara a cara con la muerte? Pues es posible.

Pero es que además, ***Iron Front*** incorpora también un editor de niveles que hará las delicias de aquellos que seáis más creativos, que sabemos que lo sois. ■



NO FALTA NADA DE lo que ya tenía *ArmA II*, pero ahora, todo es algo más viejuno.



PODREMOS MANEJAR MÁS DE 40 vehículos de guerra diferentes.

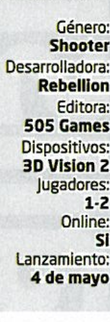


PS3 360 PC SNIPER ELITE V2

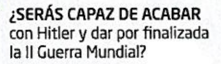




Sniper Elite V2



Género: **Shooter**
Desarrolladora: **Rebellion**
Editora: **505 Games**
Dispositivos: **3D Vision 2**
Jugadores: **1-2**
Online: **SI**
Lanzamiento: **4 de mayo**



¿SERÁS CAPAZ DE ACABAR con Hitler y dar por finalizada la II Guerra Mundial?

CUANTO MÁS LEJOS, MEJOR

La segunda entrega de la saga de francotiradores *Sniper Elite* nos ha puesto los dientes largos con su acción y su fondo histórico la mar de interesante.

EN ALGUNOS MOMENTOS deberemos hacer uso de la estrategia y el asesinato por la espalda.

A muchos de nosotros, jugar con francotiradores nos encanta. Ese momento de respiración apuntando a un punto vital a doscientos metros de distancia... impagable. Si, además, nos invitan a ponernos en la piel de un agente británico en las postrimerías de la Segunda Guerra Mundial, lanzado tras las líneas enemigas en el mismísimo Berlín de 1944, con el loable objetivo de meterle una bala entre ceja y ceja al mismísimo Führer, pues ¡miel sobre hojuelas!

En *Sniper Elite V2*, el título de acción de Rebellion, podremos hacer eso y mucho más. En las misiones que hemos podido probar nos ha encantado la jugabilidad que ofrece y que nos permite resolver varias misiones en la piel de Karl Fairburne, un auténtico James Bond de la Segunda Guerra Mundial. Basado en hechos reales, deberemos superar una serie de misiones, muchas de ellas en espacios abiertos y derruidos, para conseguir nuestro objetivo: torpedear los movimientos de la Alemania nazi.

UN TIRADOR ALIADO INFILTRADO EN EL BERLÍN NAZI

Aquellos que disfrutéis con el rol de francotirador estáis de enhorabuena, porque el juegp permite dar rienda suelta a nuestros instintos con el uso de rifles francotirador y otras armas tan espectaculares como la primera pistola con silenciador de la historia.

Además, aquellos disparos críticos vienen acompañados de una animación denominada 'kill cam', totalmente espectacular, donde vemos cómo afecta el tiro a la maltrecha anatomía de nuestros enemigos. También explotar tanques si somos capaces de impactar en la tapa de su depósito de gasolina.

Por supuesto, el título ofrece todo lo esperable en sus distintos niveles de dificultad: aguantar la respiración para evitar la oscilación, física de distancia para calcular el tiro... En cuanto a su opción multijugador, *Sniper Elite V2* dispone de un modo cooperativo y varios modos online que añaden horas a una campaña, por otra parte, muy abierta. ■

NUESTRO RITMO CARDÍACO SERÁ vital para afinar bien la puntería.



> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento

360 THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS ENHANCED EDITION



EL BRUJO MÁS BRUTAL LLEGA A 360

El mejor juego de rol de 2011 en PC aterriza en Xbox 360 con su mejor cara y dispuesto a deleitar al personal. Contenido extra y muchas más sorpresas en este suculento plato de RPG.

La vida de un cazador de monstruos durante el medievo no debía ser nada fácil. A los dolores de cabeza propios de la profesión, habría que añadirle el odio generado por la leyenda negra que les acompaña y las envidias y rencores de cada una de las pequeñas facciones en las que el mundo estaba dividido en aquellos tiempos.

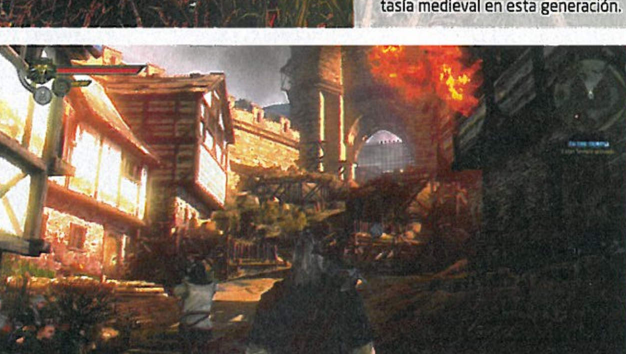
Y precisamente de eso va un poco *The Witcher 2* en su edición mejorada para Xbox 360, en seguir las aventuras de un brujo concreto, Geralt de Rivia, en un mundo en el que lo sobrenatural y las guerras terrenales se entremezclan creando un tamiz único de fantasía medieval. En ese aspecto poco hay que achacar a CD Projekt RED, ya que tanto la ambientación como su presentación visual rinden a un nivel más que elevado, incluso superior al esperado para una consola como Xbox 360. Por si fuera poco, la historia es consistente y atractiva, consiguiendo interesar al jugador durante las más de 20 horas que dura



Sexo

TEMAS ADULTOS

The Witcher 2 es un título adulto que trata temas complejos, entre ellos las relaciones sentimentales y las escenas sexuales. No se verá material explícito, pero sí se sugieren determinadas actitudes y acciones. ¡Mola!



SEGURAMENTE EL MEJOR rol de fantasía medieval en esta generación.



EL SISTEMA DE COMBATE te hará sentir poderoso.



>Horas y horas de aventura.
>Gran trabajo de ambientación a todos los niveles.
>Mejoras en la accesibilidad y manejo.
>Buena adaptación desde el punto de vista técnico.

Arriba y abajo

>La toma de contacto inicial es confusa.
>Pequeños bugs y fallos de control.

La mejora

MÁS HORAS DE JUEGO

Una de las grandes bazas de esta versión es la ampliación de contenido respecto al título original de PC. Así pues, esta versión para Xbox 360 incluye localizaciones nunca vistas y misiones extras que aumentan la duración del juego en unas 3-5 horas. El resto de mejoras y cambios se refiere a las escenas de vídeo añadidas, escasas, y al nuevo y eficaz (no siempre) sistema de control y de cámaras incluido. Como se suele decir, menos da una piedra...



la campaña (y eso si no nos entretenemos demasiado con misiones secundarias). A esto deberíamos añadirle la gran profundidad del sistema de elección, que hace que el argumento y desarrollo de la aventura varíen radicalmente en función de elecciones moralmente ambiguas. Podría decirse que incluso va un paso más allá de la propuesta de Bioware con *Mass Effect* en este aspecto, dando mayor peso a nuestra manera de jugar y pensar.

En cuanto al resto de su propuesta jugable, encontramos una adaptación brillante al mando, con un sistema de combate en tiempo real muy completo, pero no demasiado novedoso ni variado. Podremos ralentizar el tiempo para realizar señales (conjuros) o utilizar objetos, pero nuestro limitado rango de ataques normales funcionarán como si de un beat´em up de la vieja escuela se tratase. Nada demasiado novedoso, pero, sin lugar a dudas, una alternativa altamente funcional. Por lo demás, encontraremos las obligatorias opciones de personalización de habilidades y equipamientos, la posibilidad de crear pociones y artefactos, ciertas dosis de looting...

En general, una experiencia rolera de lo más completa que a buen seguro conseguirá enganchar a toda una legión de aficionados a este tipo de lanzamientos. Sin embargo, no por ello debemos obviar los pequeños errores que la desarrolladora no ha conseguido paliar. Es el caso de los fallos de adaptación en el control, que a veces dificultan la recogida o utilización de ciertos objetos. También encontraremos pequeños bugs de escasa importancia aquí y allá, aunque nada por lo que realmente debamos estar preocupados. Otro detalle a tener en cuenta es el pequeño bajón gráfico respecto a las versiones de PC, entendible hasta cierto punto y subsanable en su justa medida mediante la instalación del título en el disco duro de nuestras Xbox 360. ■

Interferencias



MASS EFFECT



DEMON'S SOULS



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

SEXO, SANGRE Y MUCHA ACCIÓN SON LOS SECRETOS DE GERALT



The Witcher 2: Enhanced Edition

Género: **RPG**
Desarrolladora: **CD Projekt RED**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **59,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos**



Pegi



www.pegi.info

Las notas



Gráficos	Sonido
9.4	9.0



Jugabilidad	Adicción
9.2	9.3

Nota final



La opinión

EN UN MUNDO en el que casi todos los juegos parecen sacados del mismo molde aparece *The Witcher 2* para tumbar a todos aquellos que se limitan a copiar fórmulas de probado éxito. Uno de los mejores de este 2012 y una conversión genial.



Por Juan 'Xcast'



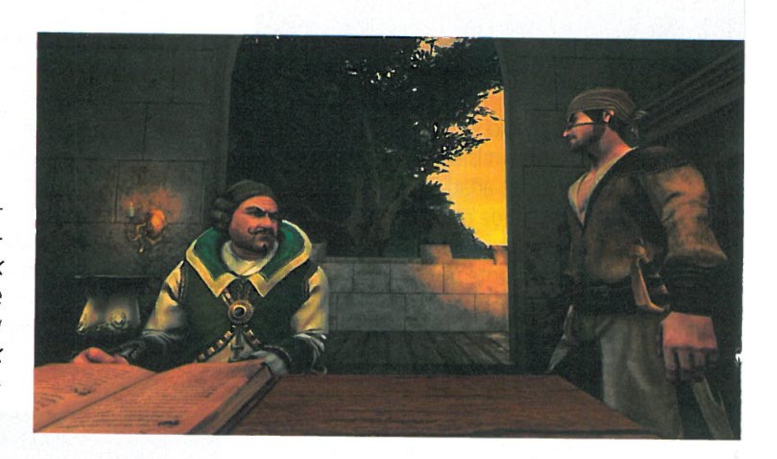
¡QUÉ GANITAS DE VIVIR UNA DE PIRATAS!

Algo así nos trae *Risen 2*, que redondea lo apuntado en la primera entrega con un juego de acción y rol en una historia fascinante de aventuras.

Tenemos que reconocerlo, a algunos nos encantan las historias de piratas. Será porque a cierta generación todavía nos colean las horas invertidas (que no perdidas) leyendo a Emilio Salgari. ¿En los 90 también las leíais?

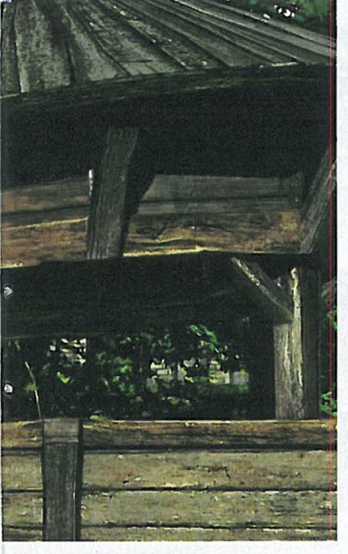
Risen 2: Dark Waters mezcla con acierto esas fascinantes aventuras de piratas con la magia y la fantasía en un cóctel narrativo resultón que camina con paso firme entre las mentadas novelas de Salgari, la narrativa a lo *Fable*, la jugabilidad de las sagas roleras de Bethesda y, por qué no decirlo, la ambientación y la sorna de *Monkey Island*. ¡Ahí es nada, amigos!

El que suscribe no disfrutó lo suficiente de la primera parte de *Risen* para valorar los cambios añadidos a este ***Dark Waters***, pero sí que somos capaces de valorar un estilo de juego absorbente y adictivo cuando lo vemos. ***Risen 2: Dark Waters*** nos sumerge en una historia donde los Titanes se han levantado y arrasan la tierra. Solo los inquisidores podrán hacerles frente con la ayuda de un arma que parece estar en manos de un grupo de piratas; para ello nos embarcaremos con el gran Steelbeard. ¡El destino de la humanidad, one more time, está en nuestra mano!



¿ESTE PIRATA SE HA PUESTO EL PARCHE AL REVÉS O ES QUE SE ALEGRA DE VERNOS?

El juego se desarrolla en tercera persona con un preciosismo gráfico espectacular –como siempre, mucho mejor en com-





SI HAY ALGO MÁS característico que el ron en el universo de los piratas, es algo parecido: el grog.



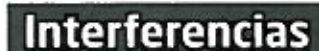
ESTE PEDAZO DE METROSEXUAL sin pelo en pecho somos nosotros.



¡VAYA! ¡¡SIEMPRE HEMOS QUERIDO una de estas!!



Interferencias





RISEN





MONKEY ISLAND



PIRATAS DEL CARIBE

>La historia enganchará a los más aventureros.
>Al menos la versión de PC luce fabulosamente.
>El combate es muy adictivo.

Arriba y abajo

>Que no podamos elegir el aspecto y el sexo del protagonista.
>Habría sido un punto que viniese doblado.

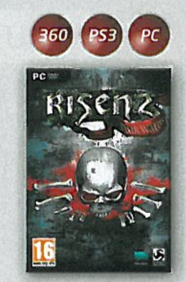
patibles– y con un sistema de juego que se nos antoja muy acertado. Existen solo unos pocos talentos, de los que emanan una serie de habilidades que podemos ir mejorando a medida que invertimos tiempo y dinero en que nos enseñen ciertos trucos. Aquí el dinero es fundamental, y los maestros de cada disciplina nos harán desarrollar nuestras habilidades dotando de mayor profundidad al discurrir de este *Dark Waters*.

Por poner un ejemplo, el combate inicialmente se convierte en un machaqueo de ratón (o pad), pero a medida que aprendemos, podemos dar patadas, evitar ataques, golpear con combos más potentes, etc. Por otra parte, habilidades relacionadas con la astucia, como el robo o la apertura de baúles, nos permitirán incluso engañar con líneas de diálogo añadidas en unas conversaciones, que además, no tienen desperdicio.

Al mismo tiempo, contaremos en nuestro inventario con la opción de escoger acompañantes de nuestra tripulación para resolver las misiones, en un modo que recuerda a lo visto en la saga *Mass Effect*. Por supuesto, también hay crafting y hasta habilidades mágicas relacionadas con el vudú que pondrán la partida de nuestro lado.

Un juegazo totalmente recomendable a los que les vaya el salitre y el ron. ■

360 PS3 PC



Risen 2: Dark Waters

Género:
Acción
Desarrolladora:
Piranha Bytes
Editora:
Deep Silver
Precio:
39,99€ (PC)
59,99€ (360 y PS3)
Jugadores:
1
Online:
No
Dispositivos:
Gamepad, 3DVision
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi





www.pegi.info





Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
9.2	8.0	9.5	9.0

Nota final



9.0

La opinión

SORPRENDIDOS SOBRE TODO por la adictiva historia que nos relata *Risen 2* y por una jugabilidad basada en la exploración y la resolución de misiones, tanto a base de acero como de mosquete, que nos asegura horas de diversión bucanera.



Por Juanma Castillo

PS3 NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM GENERATIONS

EL NINJA SE PASA AL ATAQUE

El popular manganime regresa un año más a las consolas con una entrega centrada en la acción directa de los combates y con una extensa trama argumental.

>Muchos luchadores.
>Apartado técnico brillante.
>Jugabilidad sencilla pero profunda.
>Compatible con el juego de cartas.

Arriba y abajo

>Ausencia de aventura y exploración.
>Escasa innovación en la saga.

Ya son casi innumerables las entregas de Naruto que han pasado por la mayoría de consolas del mercado. Y este año no podía pasar en balde para el popular manganime creado por Masashi Kishimoto. En esta ocasión, CyberConnect2 ha optado por desarrollar un título centrado únicamente en los combates de la serie, pero que abarca en su trama un amplio abanico de episodios, llegando desde la saga original hasta su segunda gran parte argumental: Naruto Shippuden.

De esta forma, nos encontramos con el primer y más importante apartado del juego: su modo Historia. En él controlaremos un gran elenco de personajes de la exitosa franquicia, todos ellos protagonizando una gama de episodios diferentes con tramas argumentales independientes. Comenzaremos con Naruto en su forma joven y actual, pero también con Sasuke. Y a medida que completemos las distintas partes de la historia, desbloquearemos una impresionante cantidad de personajes controlables. Estos nos proporcionarán una notoria cantidad de horas de juego –solo contando con esta vertiente del título–. Por tanto, cabe alabar el trabajo de síntesis que el estudio responsable ha conseguido al incluir en un disco cientos de capítulos de la saga. Y todos ellos introducidos siempre con secuencias cinemáticas –al estilo anime– de gran fidelidad a las series mencionadas.

Tampoco podían faltar los modos competitivos para dos jugadores simultáneos. La opción Combate Libre nos permite enfrentarnos contra la CPU o hacer frente a nuestros amigos de cuatro formas diferentes. Para empezar, contaremos con el tradicional modo Duelo en el que podremos elegir de entre un total de 72 luchadores diferentes –desbloqueables paulatinamente–, con la posibilidad de disputar los combates en equipo junto a uno o dos personajes de apoyo (hay 15 distintos).



LOS PERSONAJES DE APOYO entrarán en combate cuando lo solicitemos.



LA ACERTADA CÁMARA trasera siempre enfocará a nuestros oponentes.



MÁS DE 72 LUCHADORES Y CASI 40 ARENAS TE DARÁN LARGAS HORAS DE DIVERSIÓN

CUANDO ESTEMOS DEBILITADOS, tendremos opciones de ganar si activamos el nuevo modo Despertar.



PREPÁRATE PARA UTILIZAR sabiamente todos los botones del mando si quieres ganar.

El modo Supervivencia nos insta a superar distintas peleas con la misma barra de salud inicial. Todo un reto que cuenta con hasta cinco niveles progresivos de dificultad. La tercera opción a elegir es el siempre bienvenido Torneo, una competición que podremos afrontar en solitario, superando varios rangos de complejidad frente a la máquina, o bien contra otros siete jugadores. Y en cuarto lugar, encontramos un agradecido modo Entrenamiento, siempre con amplias opciones personalizables.

Cobra especial importancia la modalidad online, que en esta entrega, más allá de crear torneos para cuatro u ocho jugadores, presenta compatibilidad con el juego de cartas coleccionables de Naruto. Una singularidad y añadido extra que apreciarán sobre todo sus más fieles seguidores, ya que nos permite personalizar las habilidades de nuestro luchador introduciendo códigos que aparecen en los mazos (del juego de mesa) antes de cada batalla.

Por último, hay que dejar clara la total ausencia de aventura o exploración que hemos visto en otras entregas de Naruto. Su jugabilidad es directa incluso en su modo Historia, pero sus controles presentan una gran profundidad, pues utilizaremos al completo los botones del mando. Esto permite que, aunque los movimientos se asimilen con cierta facilidad, los combates gocen de una gran capacidad de estrategia, pudiendo esquivar, saltar, lanzar objetos, cargar el Chakra o usar técnicas especiales con cierta facilidad.

Si todo esto os ha impresionado, sumad el excelente apartado audiovisual del que hace gala. No solo hablamos de cerca de cuarenta escenarios de gran amplitud donde luchar, repletos de ubicaciones conocidas de la saga, sino también de unos modelados de los personajes en 3D cuya fidelidad es intachable. Lo mismo podemos decir de su variada banda sonora y de la autenticidad de las voces en japonés, activables si lo deseamos. ■

Interferencias


DBZ ULTIMATE TENKAICHI


NARUTO: ULT. NINJA STORM



ZONE OF THE ENDERS

PS3

Naruto Shippuden UNS Generations

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **CyberConnect2**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **60,95 €**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.5	8.3
Jugabilidad	**Adicción**
8.0	7.8

Nota final



La opinión

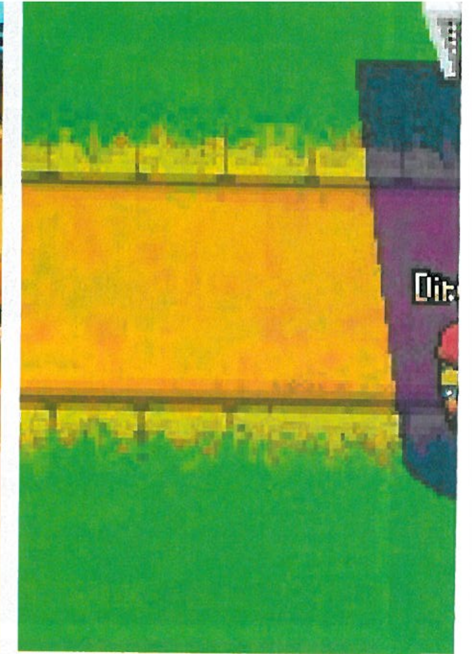
EL NINJA DE Konoha se adapta bien a ciertos géneros, y, sin duda, la lucha es uno de ellos. La saga ha perdido cierta capacidad de sorprender, pero aun así sigue ofreciendo notables títulos, como este, que vuelven a enganchar a sus fieles seguidores.



Por Alex Peña

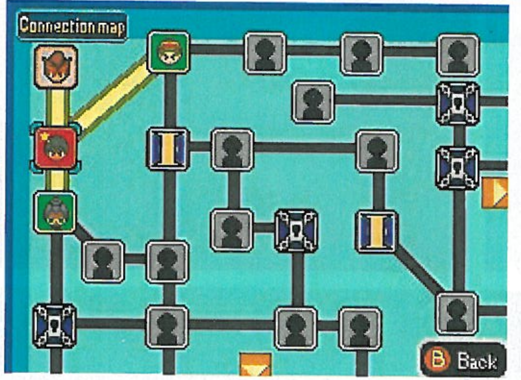












INAZUMA ELEVEN VA A POR EL HAT-TRICK

Tras el éxito de la primera parte del juego y el programa de TV, Nintendo se atreve con la segunda parte en DS a la espera de un tercer título y versiones en Wii y 3DS.

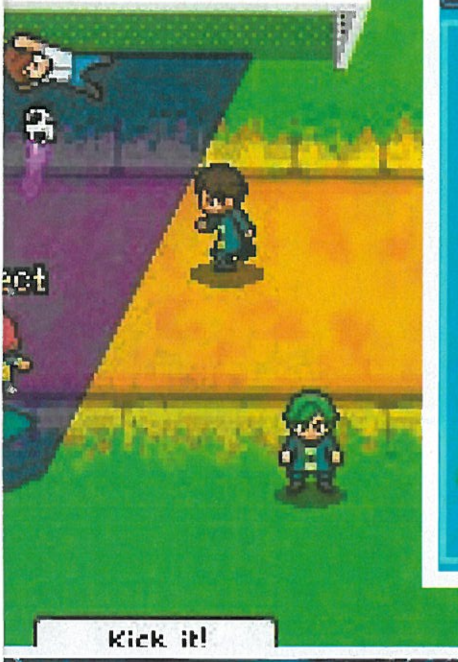


Con la aparición del primer *Inazuma Eleven* en DS nos dio la sensación de que un fenómeno estaba a punto de estallar entre los jugadores de Nintendo DS. Al parecer la fiebre Inazuma no ha sido comparable a la de otros personajes de animación, pero tanto el juego de DS como la serie de TV arrasan, y por eso no es de extrañar el interés de Nintendo en sacar este ***Inazuma Eleven 2*** en DS a pesar de que en Japón ya ha sido lanzada la versión de 3DS (además de una tercera parte en DS y una versión para Wii).

Siguiendo la estela de *Pokémon* en casi todos los pasos, Level 5, ha decidido crear una doble versión de este ***Inazuma Eleven 2*** (*Tormenta de Fuego* y *Ventisca Eterna*), pero no es lo único en lo que ***Inazuma 2*** se parece a Pokémon. Como en el juego de Game Freak, el jugador podrá reclutar a multitud de personajes, en lugar de a criaturas salvajes; tendremos la oportunidad de fichar jugadores entre un total de 1.500 (500 más que en el primer *Inazuma Eleven*), cada uno con sus técnicas propias y habilidades especiales.

LEVEL 5 SIGUE LA ESTELA POKÉMON EN CASI TODOS LOS PASOS DE INAZUMA

El concepto del juego sigue siendo el mismo que en el título lanzado hace un año: un juego de rol y exploración con







Dos versiones

ELIJE TU FUTURO FUTBOLÍSTICO

Las principales diferencias entre las dos versiones de *Inazuma Eleven 2* son los 150 jugadores exclusivos de cada una de las versiones (intercambiables), la chica de la que el protagonista se enamora (Nelly o Silvia, del primer juego), el equipo adversario (Prominence o Polvo de Diamantes) y la canción de la intro. Elije tu versión al azar si quieres y luego intenta intercambiar jugadores con los colegas que hayan optado por la otra versión.

combates que resolveremos sobre un terreno de juego, en forma de partido de fútbol 11 contra 11 cuando nos la juguemos de verdad y 4 contra 4 cuando simplemente sea una pachanga que surge en mitad de nuestra exploración.

En esta ocasión, los jugadores del Instituto Raimon son dirigidos por una nueva entrenadora, Lina Schiller, que será la encargada de confeccionar un equipo viajando con los chavales en la Caravana Inazuma por todo Japón para enfrentarse a la Academia Alius. Todo sería perfectamente normal si los jugadores de esta academia no dijeran ser extraterrestres (y lo demostrasen en el campo con ciertas técnicas que nos dejarán ojipláticos).

Como en el primer juego, reclutar al mejor equipo y conocer las técnicas especiales de cada uno de los jugadores será el fin último del título, y para eso emplearemos unas 20-25 horas que nos permitirán recorrer los poco renovados escenarios mientras suenan las mismas (o muy similares) melodías del primer juego. No dudamos del buen hacer de Level 5; creemos que siendo un juego de DS es difícil sacar más partido a la consola, y que está justificadísimo el especial interés en la mejora de la jugabilidad y las opciones de juego, pero al igual que ha podido ocurrirle a *El Profesor Layton*, da la sensación de estar en un 'alargue' del mismo título en lugar de en un nuevo juego. Si al menos se hubieran esmerado en hacer que el multijugador contase con versión online, estaría satisfecho del todo, pero lamentablemente no es así.

Un nuevo *Inazuma Eleven*, en versión doble y con un horizonte lleno de mucho más fútbol rolero. Si llevase a Messi en la portada vendería millones y seguiría siendo igual de buen juego. ■



¿ALIENS CONTRA JÓVENES JAPONESES? Deberían haber atacado la Masía.

Interferencias



FOOTBALL MANAGER — POKÉMON — INAZUMA ELEVEN

Inazuma Eleven 2

3DS



Inazuma Eleven 2

Género: **RPG Deportivo**
Desarrolladora: **Level5**
Editora: **Nintendo**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Descargas**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.5	9.0

Jugabilidad	Adicción
8.2	8.0

Nota final

8.0



>Un rol de exploración y combate clásico.
>Fútbol y rol son una mezcla perfecta en este país.
>Muchísimos jugadores diferentes.

Arriba y abajo

>Muy parecido al anterior.
>No mejora el aspecto gráfico.
>Carece de juego online.

La opinión

TRES RAZONES POR las que te puedes enamorar de este pedazo de juego: te gustan los Pokémon, te gusta el fútbol o te gusta el rol. Por cualquiera de ellas te puedes ver metido de lleno en una aventura que combina las tres.



Por Chema Antón

SEÑOR YESTERDAY, YO LE AYUDARÉ A RECORDAR

Como una auténtica novela negra, o mejor aún, como una película de psicópatas de los noventa, nos llega la nueva aventura de Pendulo Studios.



EN EL JUEGO MANEJAREMOS varios personajes... bueno, mejor que lo veáis.

Aunque nuestro avance del mes pasado se extendió y se extendió para acercaros todas las maravillas de esta aventura gráfica, es justo que ahora, tras su lanzamiento oficial, le hagamos un segundo repaso, sobre todo porque es ya la versión definitiva con todo el espectacular doblaje con caras (voces) que os sonarán mucho, pero mucho..

Aparte de estas cuestiones técnicas, y como ya os apuntamos, *New York Crimes* destaca sobre todo por ofrecer una historia y un desarrollo totalmente absorbente y rompedor. Decir que supone la madurez de Pendulo Studios no sería del todo justo, ya que la desarrolladora española ha demostrado su buen hacer y su nivel en muchos títulos, pero también es cierto que *New York Crimes* posee uno de los guiones más redondos que hemos visto en una aventura en mucho tiempo. La investigación de una serie de asesinatos de mendigos en la ciudad de Nueva York sirve de 'McGuffin' para ponernos en la piel de unos personajes fascinantes y cargados de matices y, como en la teoría de guiones de Hitchcock, aquí también se dan algunas de las situaciones que se esperan en una buena

EL SR. YESTERDAY ES UNO DE LOS MEJORES PERSONAJES NUNCA VISTOS

NO CREAÍS QUE TODO es lo que parece en vuestros amigos... ¡Están llenos de capas!

> Uno de los mejores guiones de una aventura.
> Los personajes son sorprendentes.
> La nueva interfaz y estructura es acertadísima.

Arriba y abajo

> Que es intencionadamente corto y fácil.
> Los modelos de los personajes podían ser mejores.

historia cinematográfica. Los personajes son redondos en su máxima expresión: consiguen la implicación del jugador, están cargados de sorpresas y, en un momento de la historia, descubren su "otro lado". Esta faceta del guion, cargada de momentos impactantes y vueltas de tuerca es lo más destacable, además de la estructura narrativa con flashbacks, recuerdos y memorias perdidas, muy cercana a lo visto en películas como Memento y 12 monos, pero también en Seven, por su carácter escabroso.

De esta forma, el juego discurre gracias a una serie de situaciones que acaban cerrando un guion perfectamente hilvanado a través de puzles, tanto de utilización de objetos como de inteligencia (impagables los de ajedrez o los del uso de los elementos alquímicos). En otras ocasiones, el uso de objetos será rocambolesco –pero siempre cargado de lógica–, aunque algo alejado de las excentricidades de la serie *Monkey Island* (no sé si decir si eso es bueno o malo...), y la utilización de distintos personajes condicionará la forma en la que estos afrontan los puzles.

OS SORPRENDERÁ LA INTERFAZ: PENSADA PARA EL IPAD

A nivel técnico y como podéis ver en las capturas, *New York Crimes* apuesta de nuevo por el estilo ya visto en producciones pasadas de Pendulo, es decir, cartoon con fondos pintados –que son lo más bonito del conjunto–. La estructura de manipulación de objetos y acciones se beneficia aquí de la vuelta de tuerca que le han dado a la interfaz, simplificada para su uso en la futura versión de iPad y que utiliza ventanas emergentes donde se muestran, a modo de viñetas, los efectos de nuestros actos y el desarrollo de la historia. ¡Muy visual!

Aunque quizá *New York Crimes* sea corto (5 o 6 horas de duración) y algo sencillo (nunca mueres ni fallas), sí es una experiencia que no os debéis perder. Esta historia merecéis que os la cuenten. ■

La narración

EL NARRADOR PUÑETERO

Al tratarse de un guion muy bien elaborado, nos ha llamado especialmente la atención la figura del narrador, que funciona como un personaje en sí mismo y hace uso de recursos cercanos tanto al cine como al teatro. La voz que cuenta la historia se pone siempre a un nivel distinto entre la acción y el jugador, dándonos cierta información que el personaje desconoce, recordándonos cuestiones que hemos visto o pasado por alto e incluso retándonos y provocándonos. En este sentido, se convierte en el mejor compañero para entender una historia compleja. Aunque vamos, esto no es Origen.



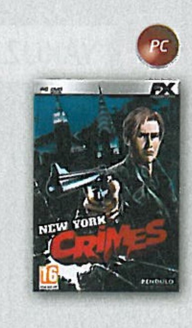
Interferencias


HOLLYWOOD MONSTERS 2


STILL LIFE 2

MEMENTO

PC



New York Crimes

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Pendulo Studios**
Editora: **FX Interactive**
Precio: **19,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi


www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.0	9.5
Jugabilidad	**Adicción**
8.5	8.5

Nota final



La opinión

TODA UNA EXPERIENCIA narrativa con giros, sorpresas, sangre y ritos satánicos que os sorprenderá por su estilo narrativo y por su nueva interfaz simplificada. Algo corta y sencilla pero toda una aventura de pro que no os debéis perder.



Por Juanma Castillo

LOS MUERTOS NO TIENEN MIEDO A LA MAFIA

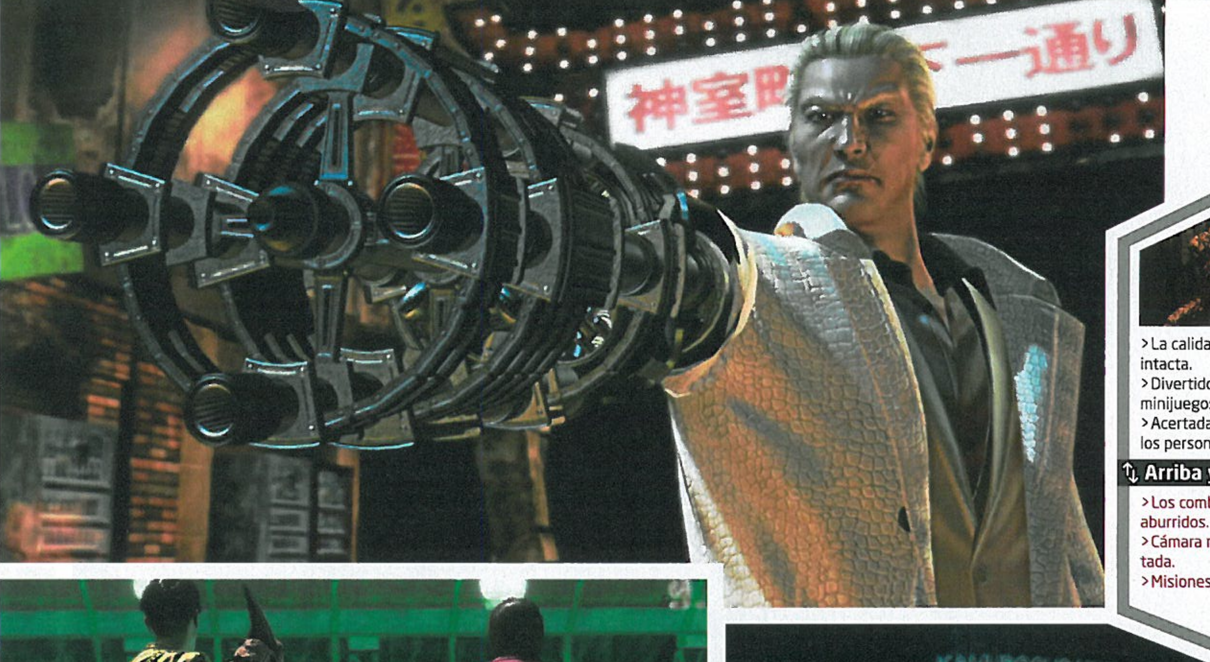
La emblemática saga nipona de acción busca la renovación bajo la recurrente ambientación lúgubre de los zombis, pero no logra embaucarnos como en sus ediciones anteriores.

Casi un año después de aterrizar en tierras niponas, nos llega por fin a las manos la última entrega de Yakuza, la popular saga de acción japonesa. Y la verdad es que la recibíamos con gran expectación, pues en esta ocasión se trata de una suerte de spin-off de la serie cuya trama se centra en los siempre recurrentes no muertos. Un hecho que, a priori, nos parecía interesante y que podría haber significado un soplo de aire fresco en la franquicia bastante atractivo; pero, desgraciadamente, esto no ha sido así.

Yakuza: Dead Souls nos sitúa de nuevo en el emblemático distrito de Kamurocho (basado en el barrio real de Shinjuku, en Tokio), en donde pronto contemplaremos cómo se extiende una extraña infección, la cual enseguida traerá consigo una invasión de los ya clásicos zombis. La versión de estos 'comesesos' está a caballo entre los más rápidos y enérgicos, propios de algunas películas del género de nuestros días, y los más parsimoniosos y torpes, más identificables con su estilo tradicional. A partir de entonces, la acción nos llevará a cumplir con los habituales encargos que nos asignarán los diferentes personajes de la trama, llevándonos de un lugar a otro de la infestada zona bajo una falsa sensación de libertad, ya que los alrededores estarán clausurados por



EL POBRE SISTEMA DE COMBATE Y LOS PROBLEMAS DE LA CÁMARA LASTRAN LA EXPERIENCIA







LA GRAN LISTA DE minijuegos disponibles amenizarán tus momentos de bajón.

- >La calidad visual sigue intacta.
- >Divertidos y variados minijuegos.
- >Acertada progresión de los personajes.

Arriba y abajo

- >Los combates se hacen aburridos.
- >Cámara mal implementada.
- >Misiones monótonas.

LOS CUATRO PERSONAJES ESTÁN bien diferenciados y poseen armas exclusivas.

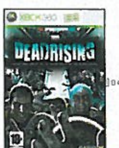
el ejército para evitar la propagación.

Para cumplir con estos objetivos, el juego nos irá metiendo en la piel de cuatro de los más aclamados personajes de la saga: Kazuma Kiryu, Shun Akiyama, Ryuji Goda y Goro Majima; todos con su propia personalidad a la hora de enfrentarse a las hordas de zombis, y con su arma característica y especial. A su vez, cada uno de ellos contará con el acertado y habitual sistema de progresión de la serie, gracias al cual podremos adquirir diferentes habilidades, como tener un mayor índice de disparos en la cabeza o mayor capacidad para llevar armas, siempre adquiribles mediante los llamados 'soul points' que obtendremos ganando experiencia.

Sin embargo, sus virtudes se acaban tornando en insuficientes cuando abordamos su mecánica jugable. El principal problema reside en la excesiva sencillez de su sistema de combate, debido a que se nos brinda un apuntado automático que no aporta ningún tipo de reto para el jugador, y que al poco tiempo resulta tedioso y monótono dada la escasa variedad de situaciones hostiles que abordaremos. El funcionamiento de la cámara tampoco ayuda, dejándonos totalmente vendidos en situaciones clave, como al estar rodeado de muertos vivientes.

Por último, podemos decir que el excelente apartado visual habría maquillado un tanto el cómputo general del juego, pero sus excesivas cinemáticas y tiempos de carga y su mediocre plano sonoro tiran por tierra cualquier atisbo de compensación a sus múltiples defectos. ■

Interferencias



DEAD RISING



YAKUZA 4



LA TIERRA DE LOS MUERTOS...

Minijuegos

DESCONECTA

A lo largo de tu periplo por el distrito de Kamurocho, tendrás que hacer frente a infinidad de zombis y otras criaturas. Como ya es habitual en la saga porque los chicos de Sega lo saben, tenemos la posibilidad de relajarnos y desconectar de toda esa incesante acción a través de una serie de divertidos minijuegos, que otorgan gran variedad al título, y que irán desde los dardos, el billar o los bolos, pasando por las apuestas al blackjack, la ruleta o el póker, hasta distintos hobbies como el karaoke, el Mahjong, el ajedrez japonés o la pesca. Todo un abanico de posibilidades digno de resaltar.

PS3



Yakuza Dead Souls

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Sega**
Editora: **Sega**
Precio: **59,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces



Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.4	7.3
Jugabilidad	**Adicción**
7.0	6.7

Nota final



6.4

La opinión

LA POPULAR SAGA *Yakuza* ha ido perdiendo fuelle en PlayStation 3. Esta quizá sea la entrega más floja, por lo que solo se la recomendamos a los fans de la franquicia esperando que la siguiente sea mejor.



Por Alejandro Peña

UN DISPARO CERTERO PARA COMENZAR

El género shooter en tercera persona debuta en Vita de la mano de Zipper Interactive. Un título con una jugabilidad muy similar a la del clásico SOCOM que nos brinda largas horas de juego.

Si estabas esperando un shooter en condiciones para la nueva portátil de Sony, por fin ha llegado el primer título que te brinda algo parecido. Zipper Interactive ha sabido aprovechar toda su experiencia con la famosa franquicia SOCOM y ha logrado desarrollar un título de disparos en tercera persona que presenta largas horas de juego y amplias opciones en su jugabilidad que a buen seguro satisfará a los ávidos usuarios de la acción directa, y también táctica.

En primer lugar, cabe destacar la gran cantidad de misiones diferentes que el título atesora: un total de 45 objetivos para completar que, si bien no tienen nexo en común desde el punto de vista argumental, otorgan al jugador los retos más variopintos; desde la acción pura y sin miramientos –en la que tendremos que recuperar algún objeto de valor, por ejemplo– hasta la tensión de la infiltración y el sigilo, pasando por desafíos que nos obligarán a conseguir determinadas hazañas bajo la presión de un tiempo limitado.

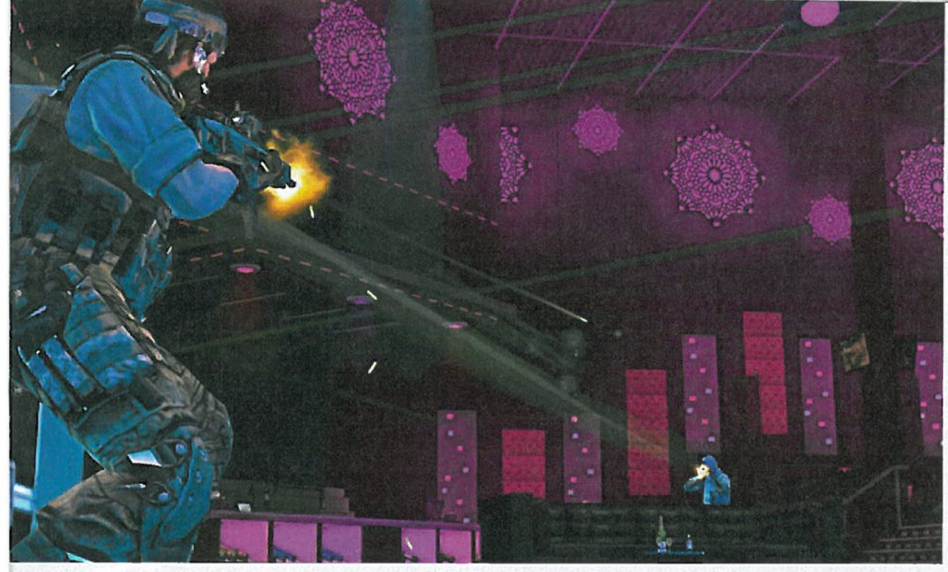
La mecánica de juego es muy similar a la de otros títulos del género ambientados en conflictos modernos. Zipper Interactive no ha querido camuflar el estilo que le caracterizó en su saga anterior, por lo que nos encontramos con una jugabilidad correcta que hace un fabuloso uso de los dos sticks

Progresión

AMPLIANDO TU ARSENAL

Cada una de las seis tipologías de soldado posee un total de diez niveles de progresión que iremos alcanzando al adquirir experiencia tras completar las misiones. Esta evolución no solo aumentará las diferentes estadísticas del personaje en cuestión: salud, regeneración, velocidad, sigilo y munición, sino que también nos servirá para desbloquear nuevas armas y accesorios para el personaje -como diversos tipos de granada o miras-, así como obtener mejores habilidades de combate, como mayor velocidad de recarga. Ves aumentando las habilidades de los miembros de tu equipo para facilitar las cosas en el campo de batalla.



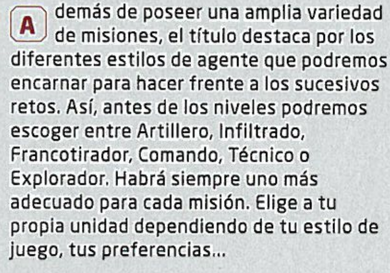


Personajes

ESCOGE TU PROPIA UNIDAD 13

Además de poseer una amplia variedad de misiones, el título destaca por los diferentes estilos de agente que podremos encarnar para hacer frente a los sucesivos retos. Así, antes de los niveles podremos escoger entre Artillero, Infiltrado, Francotirador, Comando, Técnico o Explorador. Habrá siempre uno más adecuado para cada misión. Elige a tu propia unidad dependiendo de tu estilo de juego, tus preferencias...





EL CONTROL SE HACE realmente cómodo gracias al uso de los dos sticks analógicos.

analógicos de la recién estrenada portátil para dotar al movimiento y apuntado de una sensación de comodidad y fiabilidad propia de los juegos de sobremesa. Sus animaciones cumplen de igual modo, permitiéndonos utilizar los distintos obstáculos que encontremos por el escenario a modo de cobertura.

No obstante, hay que remarcar que no se trata de un shooter que saque especial provecho de las características de PS Vita. Aunque la pantalla táctil nos servirá para movernos por la interfaz así como para realizar ciertas acciones como ampliar la mirilla o saltar obstáculos, las demás funcionalidades de la pequeña joya de Sony han quedado desgraciadamente al margen en el desarrollo del juego, algo que -en mi opinión- podría haber incrementado su dosis de diversión y, sobre todo, de originalidad; una pena.

Además de presentar 36 misiones por separado como el equivalente a la típica campaña individual de este tipo de juegos, Unit 13 incorpora también un total de nueve objetivos especiales (denominados 'clave'), que se van desbloqueando paulatinamente conforme superamos los anteriormente citados desafíos, y que podremos compartir o adquirir mediante el uso de la aplicación 'near' de la consola.

Sin embargo, donde el título se lleva la palma es, sin duda, en la implementación de las otras dos modalidades de juego restantes. Hablamos por un lado de los desafíos diarios: distintos retos que van cambiando cada jornada, los cuales tendremos que completar marcando la mejor puntuación posible con el objetivo de competir por una posición óptima en el ranking global. Y, sobre todo, destacamos el acertado modo cooperativo online para dos jugadores, gracias al cual podremos completar las misiones disponibles junto a nuestros amigos a través de internet.

Por último, cabe mencionar que su factura audiovisual no alcanza las cotas de realismo de los shooters de sobremesa, pero tanto los gráficos como su banda sonora son más que aceptables para ser de la etapa primigenia de esta nueva portátil. ■



> Amplia variedad de misiones y modos de juego.
> Diversidad y progresión de los soldados.
> Notable acabado audiovisual.

Arriba y abajo

> Inteligencia Artificial bastante mejorable.
> Desarrollo de guion poco trabajado.
> No posee cooperativo.



SI ALGO OFRECE UNIT 13 son largas horas de juego gracias a sus 45 misiones.

UNIT 13

PSV



UNIT 13

Género: **Shooter/TPS**
Desarrolladora: **Zipper Interactive**
Editora: **SCEE**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.5	8.4
Jugabilidad	**Adicción**
8.0	8.2

Nota final



8.4

La opinión

UN DECENTE TÍTULO de acción en tercera persona, bastante recomendable, que aunque no ofrece un apartado técnico sobrecogedor, encuentra su mayor virtud en sus amplias dosis de rejugabilidad. Y eso no es poco.



Por Alejandro Peña

LO QUE DUKE NUKEM DEBIA HABER SIDO

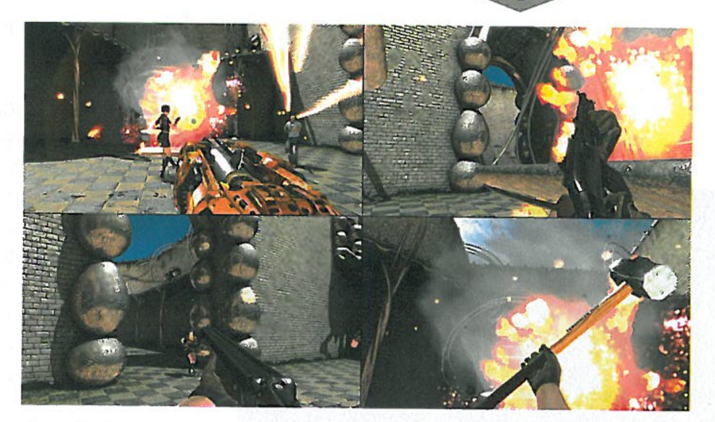
Admitidlo. Los que habéis probado *Serious Sam 3* habéis pensado exactamente lo mismo. Lo que pasa, es que no nos cuesta nada decirlo a nosotros.

Pues así es, y además tampoco es que estemos ante una virguería de juego con gráficos a lo *Battlefield 3* (en PC, claro), pero es que es honesto del todo. Oíd, chavales, que vamos a hacer un juego como los *Serious Sam* que os gustaban hace años. Es más, los locos de *Doom* y de... ehem... el *Duke* se lo van a pasar teta porque no vamos a volvernos locos, vamos a daros la misma jugabilidad de siempre.

Tal cual, amigos. ***Serious Sam 3*** es un shooter en primera persona como los de toda la vida, pero eso no significa malos gráficos, porque el juego luce muy bien y los escenarios están cuidados. Quizá algo más de variedad no le vendría mal, pero lo que hay, cumple perfectamente. Las primeras fases, tal y como ha pasado siempre en la saga, se desarrollan en El Cairo y luego avanzan con un marcado estilo del Egipto antiguo y las ruinas actuales. Todo ello convertido a la sci-fi más chustera, muy cercano a lo visto en StarGate, tanto la peli como, incluso más, las series.

De todas formas, la estética heredada de la saga sigue teniendo ese humor negro y macarra que a nosotros nos parece más acertado que lo visto en otros títulos con mayor testosterona.

Donde ***Serious Sam 3*** parte la pana es, sobre todo, en el nivel de adrenalina de su acción. No es un título para aquellos que lloran cuando los matan, por lo que en la época en la que estamos, sí podría decirse que está pensado para hardcores. El nivel de enemigos en pantalla, las hordas y la exigencia al jugador de estar constantemente en movimiento, esquivando, disparando y manteniéndose atento al nivel de vida y de armadura (sí, como en los viejos tiempos) pondrán de los nervios al más pintado. ¡Pero mira que es difícil! Pero la satisfacción es enorme. Sí, amigos. A muchos nos ha devuelto a los tiempos de



POR SUPUESTO, SERIOUS SAM 3 llega con multijugador y cooperativo.

> Acción como hacía tiempo que no veíamos.
> Gráficamente está mejor de lo que nos esperábamos.
> Que quede sitio todavía para este tipo de juegos.

Arriba y abajo

> ¿Innovación? ¿Quién dijo innovación?
> La historia no creemos que gane ningún premio.
> No apto para novatos.



ESTE PROTAGONISTA SÍ ES un machorras absoluto, pero parece que le queda algo de corazón.





MATAR MONSTRUOS COMO ESTOS era la excusa hace 15 años para ver sangre a borbotones.

Doom 2 y aquellos niveles demenciales. Venga, ¡kill and try!

No faltan ninguno de los enemigos característicos de los títulos precedentes, con mención especial a los bombers sin cabeza que, además, con unos cascos 7.1, podremos adivinar por qué lado nos vienen gracias a sus chillidos estridentes (sí, sin cabeza y chillan, no preguntéis). Tampoco faltan los demonios esqueleto, los toros, las arpías y unas arañas que nos volverán locos cuando estén agazapadas en los techos. Los extraterrestres armados, las balas lentas... Está todo... y exactamente igual de adictivo.

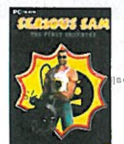
El armamento es, como siempre, muy variado. Empezamos con nuestros puños y el mazo, pero pronto conseguiremos pistola, escopeta, fusil y luego otras armas más futuristas. Por supuesto, el nivel de sangre es brutal y, además, se recrea en él con salpicaduras y con el cuerpo y arma del protagonista totalmente cubiertos de los despojos de sus enemigos.

Mención especial merece la habilidad cuerpo a cuerpo que hará una suerte de fatality en cada tipo de enemigo, como arrancar el único ojo a los toros o las cabezas a arañas, esqueletos, etc. ¡Ay, omá, qué rico!

Por supuesto, ***Serious Sam 3*** viene con multijugador y con cooperativo, así que vais a tener juego para rato.

¿Se le puede echar algo en cara entonces? Hombre, evidentemente que no innova nada de nada y que tampoco es una espectacularidad técnica, pero lo que promete, lo cumple. No esperéis encontraros otra cosa.

Interferencias



SERIOUS SAM



DUKE NUKEM



STARGATE

Serious Sam 3: BFE

PC



Serious Sam 3: BFE

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Croteam**
Editora: **BADLand**
Precio: **29,95 €**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi

18

www.pegi.info

Las notas

Gráficos  Sonido 

7.5 7.8

Jugabilidad  Adicción 

9.5 9.0

Nota final



8.0

La opinión

ENCANTADOS CON UN título como *Serious Sam 3* que nos ha devuelto a nuestra niñez y a cuando superar los juegos era realmente un reto, sin miedo a frustrarnos. Hoy en día, la frustración está ahí fuera...



Por Juanma Castillo

SABLAZOS LÁSER EN MITAD DEL SALÓN

Nos enfundamos como nunca el traje de Jedi y blandimos una espada láser en esta simplemente aceptable aventura, diseñada para gloria de Kinect.

> Entretenido para poco exigentes.
> Las carreras de vainas.
> Técnicamente cumple, pero no sorprende.

Arriba y abajo

> Se queda corto en casi todas sus propuestas.
> Falla en hacernos sentir como un verdadero Jedi.
> Podría haber sido mucho mejor.

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy cercana, una compañía llamada Microsoft se atrevió a lanzar el primer mando 'sin mando'. Cuentan además las viejas leyendas que una de sus grandes bazas al darse a conocer era un título basado en la franquicia cinematográfica de Star Wars. La propuesta resultaba sin lugar a dudas interesante, proponiendo a los afanados aventureros meterse dentro de la piel de un poderoso Jedi, conducir veloces vainas de carreras, pilotar todo tipo de vehículos espaciales y muchas cosas más. Por desgracia, aquella historia no consiguió acabar bien.

Las promesas de *Kinect Star Wars* eran muchas, siendo para un gran sector del público la gran esperanza de cara a encontrar un título de corte más tradicional dentro de los juegos disponibles para Kinect. Sin embargo, esa es la primera gran decepción del título de LucasArts, ya que estamos ante una propuesta de corte familiar apta para todos los públicos y habilidades. Poca es por tanto su profundidad jugable para la mayor parte de sus modos de juego, consiguiendo así que el título envejezca demasiado rápido a ojos de los jugadores acostumbrados al mando.

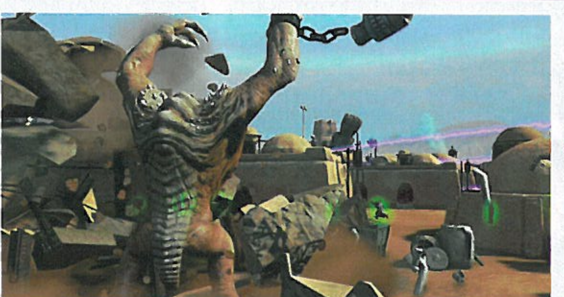
Un buen ejemplo de esto es el esquema que siguen las fases a pie. En ellas vamos armados con una espada láser y debemos superar los retos por los que nos dirigen automáticamente. A nuestra disposición tendremos un escaso abanico de movimientos a realizar: mandobles, saltos y la utilización del poder de la Fuerza para elevar objetos y enemigos. Por si no fuera suficiente, parece que la integración de Kinect no está del todo bien conseguida, mostrando un pequeño retraso en la captación de nuestros movimientos y ciertas imprecisiones en su interpretación aquí y allá.



ENFRENTARSE A DARTH VADER en persona impone mucho respeto.

Esa será la tónica general del principal modo de juego de *Kinect Star*


PUEDES SENTIRTE COMO UN jedi en medio de tu sala de estar.




LAS CARRERAS DE VAINAS son el punto álgido del título.


VISUALMENTE CUMPLE, AUNQUE con bajones de frames.

UTILIZAR NUESTRO CUERPO PARA DESTRUIR CIUDADES COMO UN RANCOR ES ALGO GRANDIOSO

Wars, Destino Jedi, a pesar del intento de LucasArts de ofrecer una experiencia mucho más variada. Se trata de una aventura por la galaxia que narra hechos ambientados en la trilogía moderna, con apariciones de los principales protagonistas de la franquicia. Su duración no es excesiva, pero resulta suficiente si lo comparamos con el resto de títulos de aventuras del dispositivo. Por suerte, habrá varios modos de juego extra para conseguir aumentar el tiempo que el DVD pase dentro de nuestra Xbox 360. El más interesante es, sin duda, el de las carreras de vainas, que ofrece un sistema de control adaptable a nuestra habilidad y una respuesta más que decente. Le acompaña también un modo de duelos, demasiado plano y previsible, muy lejos del reconocimiento 1 a 1 que esperábamos en este apartado. No tan decepcionante, pero sí mucho más extraño resulta el modo de baile, un insulto para muchos fans de Star Wars que además pasará sin pena ni gloria entre los sucedáneos de *Dance Central*. Finalmente, también se nos permitirá encarnar a un gigantesco rancor mientras destruye una ciudad al más puro estilo del mítico *Rampage* de Acclaim.

Poco más tiene que ofrecer este título más allá de la posibilidad de dos jugadores simultáneos de forma local. En resumidas cuentas, podría decirse que *Kinect Star Wars* no pasará a la historia por su propuesta jugable, apartado técnico u originalidad, y que, además, falla en conseguir hacernos sentir como un verdadero Jedi. La Fuerza no está con nosotros en este caso. ■

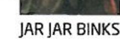
Desarrollo
MUCHOS PADRES

Aunque el crédito principal por el desarrollo de este proyecto es para LucasArts, han sido hasta diez los estudios que han participado de una manera u otra en el proceso de creación de *Kinect Star Wars*. Los más destacados son Frontier Development, Terminal Reality, Spark Unlimited, Skywalker Sound... Un proyecto verdaderamente titánico.

Interferencias



DANCE CENTRAL



JAR JAR BINKS



SPACE ACE

360

Kinect Star Wars

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **LucasArts**
Editora: **Microsoft**
Precio: **49,95€**
Dispositivos: **Kinect**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi


www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.3	8.4
Jugabilidad	**Adicción**
7.5	7.0

Nota final


7.7

La opinión

DESDE SU ANUNCIO en el E3 de 2011, esperábamos ansiosos poder convertirnos en Jedi y vivir mil y una aventuras contra el maléfico imperio galáctico. Sin embargo, la sensación final es agridulce, por ser demasiado simple a todos los niveles.


Por Juan 'Xcast'

MONSTRUOS Y UNA PRINCESA CARNÍVORA

Quizá Ganbarion nunca se planteó que este *Pandora's Tower* se convirtiese en el mejor *Castlevania* de Wii, pero la cadena y la princesa monstruosa lo consiguen.



El gran problema de *Pandora's Tower* es que no es lo que parece. Ni de lejos es un aburrido y lento juego de rol japonés tal y como insinúa toda la parafernalia artística que rodea al juego. Estamos ante un título de acción-rol mucho más cercano a los *Castlevania* clásicos o incluso a los propios *Zelda* que a un *Final Fantasy* de esos en los que te estrujarás más los ojos que los dedos.

La historia sí que parece sacada de una misión paralela de *Final Fantasy*, por lo romántica y absurda. En ella tendremos a una joven hechizada, Ceres, que permanecerá encerrada en una torre a sugerencia de Graiai, una bruja (¿o un brujo?) que nos guiará en la aventura y que tendrá más importancia en el argumento del que podamos pensar inicialmente. Pero toda la acción recae sobre Ende, un a priori lánguido muchacho que demostrará ser una bestia parda utilizando las diferentes armas a su alcance. La misión: traer la carne fresca de las criaturas que pueblan las 13 torres del reino a riesgo de desintegrar los lazos que han



mantenido unidas las torres (y el reino) en los últimos tiempos. Con Ende tendremos que explorar cada una de las torres, que corresponderá a cada uno de los niveles del juego, para buscar esa misteriosa carne que llevaremos a Ceres para que la coma y de-







TENDREMOS QUE UTILIZAR NUESTRA cadena para atrapar a las bestias y arrancarles su carne.

>Una buena arma que atrapa: la cadena.
>La acción está bien integrada con el control.
>La música es excelente.

Arriba y abajo

>Empieza algo flojo el aspecto gráfico. Luego mejora.
>La historia es una auténtica paranoia.
>Algunos puzles son algo flojos.

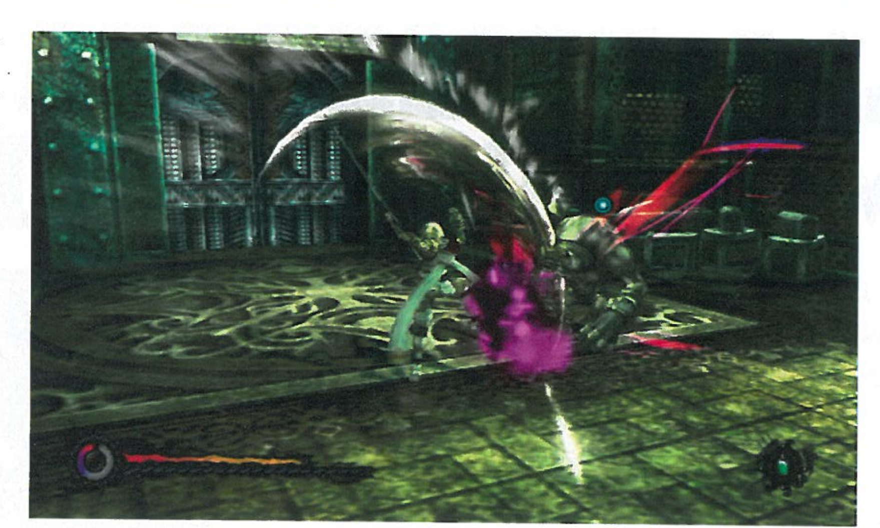
Huele a Castlevania

KONAMI SE DESPISTÓ

Los desarrolladores de Ganbarion vivieron en una burbuja en los últimos años para no darse cuenta de lo mucho que su juego se asemejaba a *Castlevania*. Lo cierto es que Wii siempre necesitó uno y no lo tuvo. Ahora mismo, algún directivo japonés se tira de los pelos. Los de Ganbarion, por no haberlo vendido al cliente adecuado. Los de Konami, por no comprarlo.

tenga el avance de la maldición que la convierte a ella misma en una extraña criatura.

Toda esa exploración estará llena de bestias menores con las que también nos enfrentaremos y de las que obtendremos una buena cantidad de oro que servirá para mejorar nuestras armas en lo que puede que sea todo el rol que contiene el título. Si bien el arma principal es una cadena de dos puntas, serán otras armas las que mejoraremos poco a poco para utilizarlas en combinación con la siempre útil cadena. Con ella podremos hacer tres gestos básicos: golpear con mayor o menor fuerza en función de lo mucho o poco que mantengamos presionado el botón, atrapar a uno o varios contrincantes (llegando a atar uno con otro si lo único que necesitamos es mantenerlos al margen de lo que hagamos) o balancearnos por el escenario enganchándonos en elementos salientes (o directamente atrapar objetos del escenario que no alcancemos a priori).



Con esto dicho, el jugador se puede hacer una idea de que de rol poco y de acción mucho. No solo por el hecho de estar combatiendo enemigos, con la cadena y con las armas adicionales, básicamente espadas, escudos y objetos de disparo varios, sino porque habrá secciones de escalada, de resolución de puzles (a veces demasiado sencillos, a veces demasiado aburridos) y de mera exploración.

Por suerte, todo esto ocurre bajo una capa de buen gusto aportado tanto en lo que se refiere a la selección musical que, siendo todo obras de la música clásica, no tendríamos narices a minusvalorar, como en el apartado gráfico que parece mejorar a medida que avanzamos en el juego –si bien empieza con un par de niveles algo oscuros y poco definidos, acaba con efectos visuales muy destacables–. De esos juegos entretenidos y que vale la pena jugar de Wii. ■

Interferencias



FINAL FANTASY — GOD OF WAR — CASTLEVANIA

Pandora's Tower

Wii

Pandora's Tower

Género: **Acción/Rol**
Desarrolladora: **Ganbarion**
Editora: **Nintendo**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos** / **Voces**

Pegi





Las notas

Gráficos	Sonido
7.8	9.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.2	7.6

Nota final



La opinión

NO ESTAMOS ANTE ese gran título que recordaremos por siempre de Wii, pero sí ante un buen juego con gráficos que mejoran por momentos, una música escogida con enorme gusto y una mecánica entretenida.



Por Chema Antón

PS3 360 BLADES OF TIME

BELLA, PELIGROSA Y ARMADA CON EL TIEMPO

La bella y letal Ayumi regresa en un hack and slash con atractivas ideas que a punto han estado de materializarse y sorprendernos en forma de un gran título.



Ha pasado sin pena ni gloria bajo el tejido mediático, pero lo cierto es que *Blades of Time* tiene, a priori, buenas ideas de fondo que, de llegar a materializarse correctamente, habrían logrado cautivar a buen seguro a miles de jugadores aficionados al género; pero se quedó en el camino. Y es que su antecesor espiritual, *X-Blades*, de los mismos creadores, sufrió más o menos del mismo pecado; aunque este último incluso más ramplón en su apartado técnico y en su faceta creativa. Pero vayamos al grano...

En el juego encarnamos a Ayumi –misma protagonista que en su "antecesor"–, una hermosa y hábil guerrera cuyo objetivo es adentrarse en el mundo de Dragonland, una tierra fantástica llena de tesoros. Por esto su guion no es para tirar cohetes, pero al menos posee ciertas dosis de originalidad y conseguirá mantener en nosotros un ápice de interés.

Una vez introducidos, nos encontramos con una mecánica tradicional en el género hack and slash. Usamos los dos analógicos para movernos y disponemos de dos botones para realizar los ataques, así como uno para saltar –con doble salto desde el principio– y otro para realizar los golpes especiales o magias. Este control hace que, en primera instancia, los combates resulten

BUENAS IDEAS DE FONDO; FALLÓ LLEVARLAS A CABO CORRECTAMENTE



> Ideas originales en su jugabilidad.
> Argumento bien trenzado de principio a fin.
> Espléndido diseño artístico general.

Arriba y abajo

> El sistema de control no está muy bien implementado.
> La dificultad puede resultar frustrante.

netamente sencillos, pero tras superar las primeras horas, aquí encontraremos el primer y más importante problema del juego. Y es que, además de usar todo tipo de armas afiladas para atacar cuerpo a cuerpo, Ayumi empuñará también diversas armas de fuego que podremos desenfundar en cualquier momento para convertir la jugabilidad en una suerte de shooter en tercera persona. Sin embargo, ambas vertientes de lucha resultan poco precisas y un tanto rígidas, pues la ausencia de fijación de objetivos causa que la mayoría de combos caigan en saco roto, mientras que el apuntado de las armas a distancia no es del todo fluido y asequible debido a la velocidad de algunos enemigos.

No obstante, la mayor apuesta del estudio ruso ha sido dotar a nuestra protagonista del poder de retroceder en el tiempo. Una habilidad que usaremos para incrementar nuestras posibilidades en los combates contra la gran variedad de criaturas a las que haremos frente. Un aspecto que ensalzamos porque su funcionamiento, de forma original, consiste en atacar y, seguidamente, volver atrás en el tiempo para que nuestra doble "temporal" siga ejecutando los combos, a la vez que nosotros, en el pasado, volvemos a la carga. Una suerte de desdoblamiento físico que resulta realmente útil para derrotar a determinados enemigos –con algunos será la única manera–, pero que, por otro lado, criticamos debido al caos que se genera por la conjunción de nuestras distintas presencias y la excesiva cantidad de monstruos simultáneos que nos acechan en ciertas ocasiones. Un compendio de elementos que acaban tirando por tierra el interés de esta novedad dada la dificultad, a veces frustrante, de dichos enfrentamientos.

OBVIANDO SUS FALLOS, PUEDE RESULTAR ENTRETENIDO

Más allá de los combates, pilar central de la jugabilidad, el título también ofrece múltiples fases plataformeras que añaden variedad, así como algún que otro entretenido rompecabezas que, sumado al espléndido diseño artístico de los escenarios, subsanan en cierto modo algunas de las distintas imperfecciones. ■

Multijugador

COOPERA O LUCHA

Algunas voces dicen que ciertos juegos introducen el multijugador online con calzador. Títulos cuyo atractivo reside en su campaña individual y que de forma forzada reciben modos para varios jugadores simultáneos un tanto descafeinados. Podríamos decir que es el caso de la vertiente versus de *Blades of Time*, una especie de *DotA* o *League of Legends* cuyos héroes que manejamos son los personajes protagonistas, y solo admite hasta 2 jugadores. La modalidad cooperativa tiene un pase, ya que nos permite superar ciertos objetivos de la historia junto a un amigo.



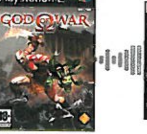
Interferencias



HEAVENLY SWORD



GOD OF WAR



X-BLADES

360 PS3



Blades of Time

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Gaijin Entertainment**
Editora: **Konami**
Precio: **29,92€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.1	7.4

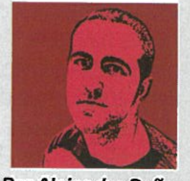
Jugabilidad	Adicción
7.6	7.0

Nota final



La opinión

ESTOY SEGURO DE que si vemos una secuela de este juego algún día, será un título sobresaliente; este se quedó en el camino. Una lástima que buenas ideas no den como resultado un gran producto. Aun así, seguro que los devotos al género lo disfrutarán.



Por Alejandro Peña



PS3 PSV MOTORSTORM RC

DIVERSIÓN DIRIGIDA POR RADIOCONTROL

Evolution Studios opta por la versión más desenfadada y minimalista de sus frenéticas carreras con la intención de embaucar a los usuarios de PS Vita. ¿Lo logrará?

Aparecida en 2007, a la par que PlayStation 3, *MotorStorm* es una de las franquicias primigenias de la sobremesa de Sony que se ha ganado poco a poco, y a base de un buen trabajo, la atención de aquellos usuarios amantes de la conducción más arcade y frenética.

PlayStation Vita cuenta ahora también con su propia entrega de la serie, pero en esta ocasión sus responsables han optado por crear una versión minimalista, buscando cuajar de la mejor forma posible en estos primeros compases de vida de la nueva máquina. Y el resultado no es para nada desacertado, pero ni mucho menos llega a las cotas de calidad que nos brindaron los títulos lanzados en exclusiva para PlayStation 3. Nos explicamos. *MotorStorm RC* cambia los buggies, karts, rancheras y coches de rally tradicionales por una versión en miniatura de los mismos, ofreciendo carreras desenfadadas de vehículos radiocontrol. Su jugabilidad se cimienta por tanto en una acertada perspectiva cenital de los circuitos, gracias a la cual dispondremos de una visión bastante amplia de la trazada que deberemos recorrer. En este sentido, aunque la utilidad de esta cámara es incuestionable, podéis haceros una idea de que esto, obviamente, le quita la espectacularidad de los anteriores juegos de la saga, pues su factura visual queda bastante por debajo en detalles y desaparecen los grandes choques y accidentes que disfrutamos en las entregas clásicas.

Aun así, la diversión y capacidad de adicción del juego que nos ocupa es innegable. Y es que la peculiaridad de su manejo, totalmente idéntico al control de un coche teledirigido real –un stick analógico para girar y otro para acelerar y frenar–, da como resultado una jugabilidad verdaderamente atractiva. Pero también por la excelente curva de dificultad que presenta


LAS SITUACIONES DE LO más variopintas nos mantendrán en vilo constante.

> Jugabilidad divertida y adictiva por su control.
> Acertada curva de aprendizaje.
> Su bajo precio.

Arriba y abajo

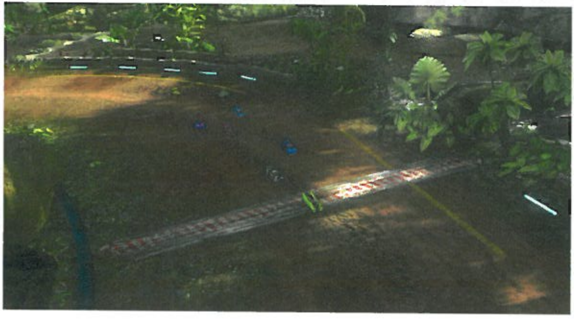
> El peor apartado audiovisual de la saga.
> Ausencia de multijugador online.
> Carece de espectacularidad.



RANCHERAS, SUPERMINIS, MONSTER TRUCKS y coches de rally. Tendrás que dominarlos todos.



SIN LLEGAR A LA CALIDAD DE LAS ENTREGAS CLÁSICAS, MERECE LA PENA POR SU PRECIO



LO MÁS ADICTIVO Y divertido es su complejo control. ¡Igual que los coches teledirigidos!

LA MÚSICA DE LOS menús tampoco está a la altura de los títulos anteriores.

cada uno de sus diferentes circuitos, logrando que siempre nos apetezca repetir cada una de las carreras para superarnos y marcar mejores tiempos.

Esa sensación de profundidad continúa con el nada desdeñable elenco de vehículos, pistas y modalidades de juego, yendo estas últimas desde las carreras tradicionales hasta las contrarrelojes, pasando por una suerte de desafío en el que puntuamos por derrapar o pruebas en las que deberemos adelantar a todos los oponentes antes de un tiempo determinado. A medida que superamos las sucesivas competiciones, divididas en cuatro zonas claramente diferenciadas en su ambientación, desbloquearemos nuevos coches de los más variopintos estilos ya clásicos de la saga. Y, como no podía ser menos, siempre con la posibilidad de personalizarlos de entre una serie de diseños y colores predeterminados.

Interferencias



MOTORSTORM — RE-VOLT — MICRO MACHINES

Baches en la carretera

Pero, por desgracia, no es oro todo lo que reluce. La principal pega que encontramos reside en el escueto apartado multijugador, tan necesario en un título de estas características. Mientras que su versión en PlayStation 3 al menos presenta una modalidad competitiva para hasta cuatro usuarios a pantalla partida, la adaptación a PS Vita únicamente incorpora la posibilidad de compartir los tiempos obtenidos y desafiar a nuestros amigos a que los superen (y viceversa). Una vertiente que, de haber sido online y en tiempo real, hubiera prolongado las horas de diversión hasta límites insospechados; una pena.

Tampoco encontramos las opciones interplataforma que esperábamos, con algún tipo de modalidad que enfrentase a los jugadores de PS Vita contra los de PlayStation 3. Todo se queda en la mera capacidad de sincronizar los progresos que hagamos en ambas consolas, y por tanto continuar con todos los elementos que hayamos desbloqueado.

Las funciones de control propias de PS Vita también se echan de menos, pues, como decíamos antes, todo el manejo del título pasa a través de los botones tradicionales, a excepción de la opción de movernos por la interfaz mediante la pantalla táctil. No obstante, y por romper una última lanza, quizá definitiva, a favor del juego, cabe decir que todas sus taras se desvanecen al pensar en su irrisorio precio: solo 5,99 euros. ■

PS3 PSV



MotorStorm RC

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Evolution Studios**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **5,99€**
Jugadores: **1, (1-4 en PS3)**
Online: **No**
Idioma: **Textos** 

Pegi



www.pegi.info

Las notas



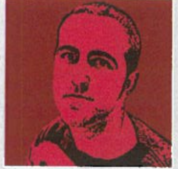
Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
7.3	7.5	8.0	8.1

Nota final

7.9

La opinión

EL POCO DINERO que cuesta es motivo más que suficiente para comprar cualquier juego, y si te gusta el género de conducción aún más. Pero no esperes un título a la altura de su saga.



Por Alejandro Peña

PSV



LEGO Harry Potter: Años 5-7

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Traveller's Tales**
Editora: **Warner Bros. Interactive**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Idioma: **Textos**



Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 6.6
Sonido 7.8
Jugabilidad 7.0
Adicción 6.9

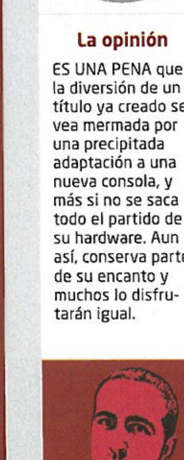


Nota final

7.0

La opinión

ES UNA PENA que la diversión de un título ya creado se vea mermada por una precipitada adaptación a una nueva consola, y más si no se saca todo el partido de su hardware. Aun así, conserva parte de su encanto y muchos lo disfrutarán igual.



Por Alejandro Peña



PSV LEGO HARRY POTTER: AÑOS 5-7

HARRY SE QUEDA SIN SU MAGIA

La factoría LEGO debuta en PS Vita con una adaptación de su, hasta ahora, mejor videojuego. Sin embargo, los excesivos recortes sufridos en la conversión apagan gran parte de su esplendor.

>Mantiene su gran ambientación.
>Conserva su genial banda sonora.
>Todo el carisma y humor de LEGO.

Arriba y abajo

>Ausencia de modalidad cooperativa.
>Apartado técnico excesivamente empobrecido.
>Recortes en jugabilidad.

En esta primera etapa de vida de la nueva portátil estamos siendo testigos, lamentablemente, de las prisas que algunos estudios se han dado por lanzar a tiempo su correspondiente título. Uno de los mayores exponentes de esta desdicha es la adaptación a PS Vita de *LEGO Harry Potter: Años 5-7*, una suerte de 'port' del notable juego aparecido en las consolas de sobremesa, el cual se ambienta en los últimos libros y cuatro últimas películas de la aclamada saga escrita por J.K. Rowling.

La primera y mayor desgracia la percibimos en forma de imperdonable ausencia, pues el título ha sido desprovisto de su modo multijugador cooperativo. Un elemento que se antojaba primordial dado el desenfadado y humorístico estilo de todo título bajo el sello de LEGO.

Además, como si esta versión estuviera a cargo del propio Mariano Rajoy, ha experimentado notables recortes en su jugabilidad y apartado técnico. De esto nos damos cuenta, no solo en el inferior nivel de detalle de los escenarios, sino también en la pobre resolución de las cinemáticas, con graves cortes en determinados fotogramas. Un acabado visual más propio de la adaptación a PSP, que además se ve agravado en lo jugable por la excesiva sencillez y monotonía de la mayoría de los puzles, quedando muy lejos de la variedad y diversión que presentaban en su edición de sobremesa.

Tampoco acaba de cuajar del todo la implementación de funcionalidades propias de PS Vita. Si bien el panel trasero nos permite acertadamente seleccionar objetivos o varios enemigos con un solo toque, la pantalla táctil posibilita lanzar hechizos y dirigirlos manualmente con los dedos, pero es algo que resulta demasiado engorroso al interferir otros elementos en pantalla. ■

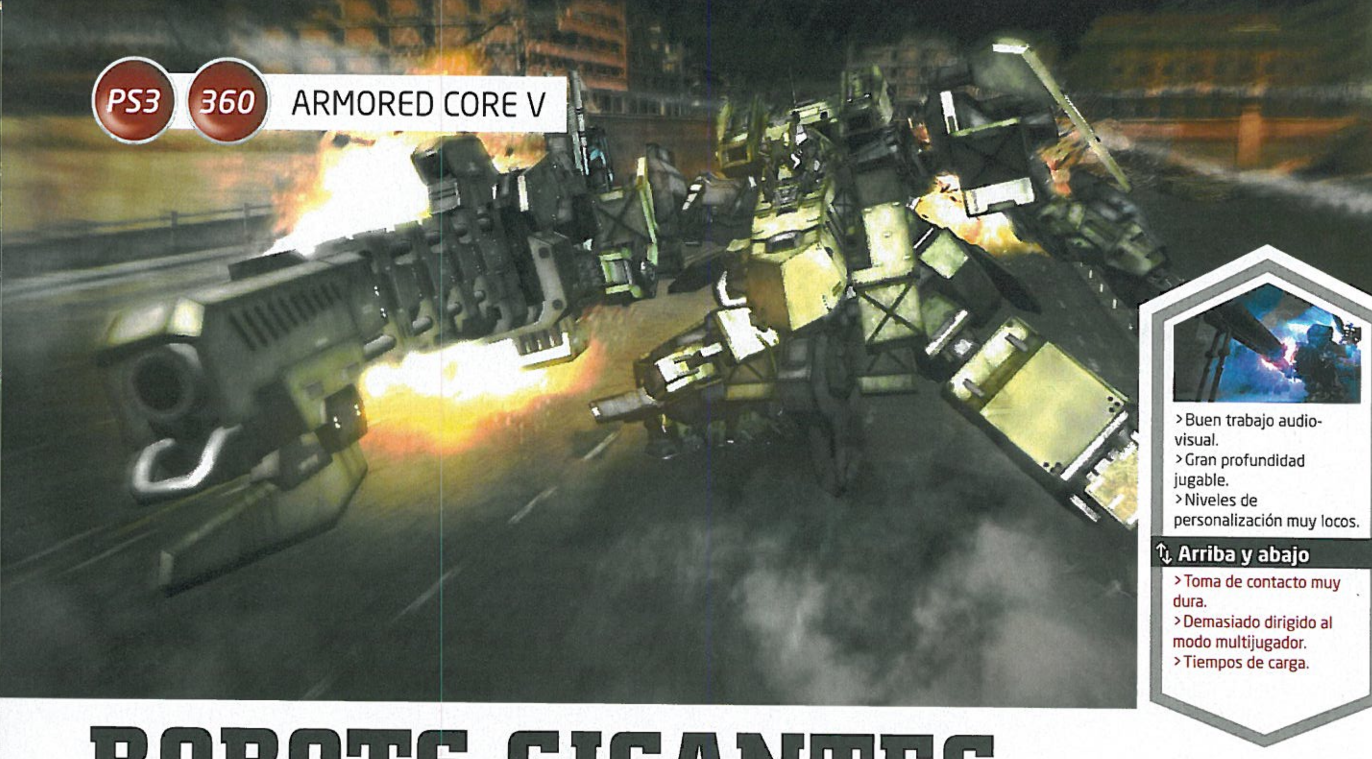


NETAMENTE INFERIOR EN TODOS los aspectos al juego de sobremesa.



LOS CONTROLES CARACTERÍSTICOS DE PS Vita no suponen un valor añadido.





Arriba y abajo

- Buen trabajo audiovisual.
- Gran profundidad jugable.
- Niveles de personalización muy locos.

- Toma de contacto muy dura.
- Demasiado dirigido al modo multijugador.
- Tiempos de carga.

ROBOTS GIGANTES Y OTRAS ZARANDAJAS

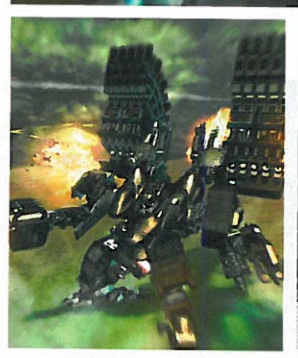
El sueño de tener un robot a nuestra disposición para repartir estopa se hace realidad con lo último de From Software, un simulador de mechas en el que la personalización de nuestra máquina y el modo multijugador son sus grandes bazas.

La guerra entre tanques verticales es una fantasía típicamente japonesa. Con esa premisa bien clara nos llega lo último de From Sofware, autores del excelente y dificilísimo *Dark Souls*. Por tanto no es de extrañar que *Armored Core V* tenga diversos puntos en común con este último título, aunque quizá el más importante sea la necesidad de 'invertir a fondo perdido'. Nos explicamos. El juego que nos ocupa es un simulador de combate muy profundo con altísimas dosis de personalización para nuestro vehículo, y gran variedad de situaciones de combate en función del planteamiento que llevemos a cabo. Su problema es una curva de aprendizaje brutal que nos obliga a subir el Tourmalet en un triciclo sin sillín ni pedales. La falta de tutoriales y lo poco amigable de la interfaz de juego echarán para atrás a muchos. Los que se queden irán descubriendo poco a poco la interesante propuesta del juego, que se basa mayormente en una utilización extensiva de las opciones online, obligándonos a crear o formar parte de un equipo con el que sumergirnos en las casi 100 misiones que se incluyen. Así por tanto la experiencia en solitario se resiente por la elevada dificultad de las misiones, lo que no empaña completamente el trabajo de From Software, pero sí consigue poner un ladrillo más en la empinada pared que hay que escalar para disfrutar de *Armored Core V*. ■





PODREMOS HACER QUE NUESTRO meca sea verdaderamente único.





LOS JAPONESES ALUCINARÁN CON Armored Core V. Nosotros... menos.

PS3 360



Armored Core V

Género: **Acción**
Desarrolladora: **From Software**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **60,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.5	8.0

Jugabilidad	Adicción
8.0	8.0



Nota final



La opinión

DENSIDAD. ESA ES la palabra que mejor podría definir a este lanzamiento. Estamos ante un título muy profundo y completo, pero que por cuestiones culturales y de accesibilidad nos ha quedado un poco grande.



Por Juan 'Xcast'

PS3 360 PC



Ridge Racer Unbounded

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Bugbear Ent.**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **60,95€ (PS3, 360); 40,95 (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **2 a 12**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.8	8.0

Jugabilidad	Adicción
8.4	8.4

Nota final

8.3

La opinión

QUIZÁ NO ESTEMOS ante el juego de conducción definitivo, pero se trata de una buena opción para todos aquellos que busquen una conducción simple y sin más preocupaciones que el próximo derrape y el rival de delante.



Por Juan 'Xcast'



PS3 360 PC RIDGE RACER UNBOUNDED

DESTRUCCIÓN SOBRE CUATRO RUEDAS

Conduce, destruye y domina. Estas tres palabras son las que representan al nuevo *Ridge Racer*, un título de carreras tan salvaje que hay que domarlo para conseguir amarlo.

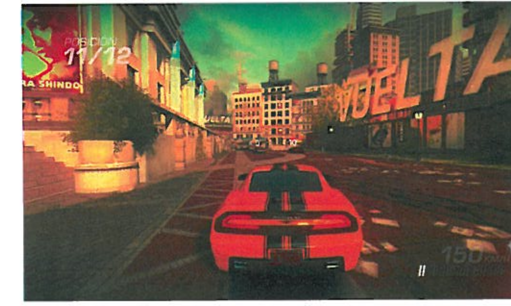


>La velocidad a la que se mueve todo sin bajones de ningún tipo.
>Gran cantidad de opciones hasta hacerlo infinito.

Arriba y abajo

>Se echa de menos la pantalla partida.
>A veces es excesivamente simple en su propuesta.
>Pocos vehículos y opciones de personalización.

***R**idge Racer* siempre ha sido sinónimo de carreras arcade, de esas de controles simples, mucho derrape y velocidad como para dejarnos el pelo peinado para atrás para los restos. En esta ocasión, estas premisas se cumplen, pero se modifican casi todas las demás. Ahora correremos por las calles de Shatter Bay, destruyendo mobiliario, encontrando atajos, chocando contra los rivales... Casi como si se tratara de un cruce entre *Burnout* y los clásicos juegos de esta misma franquicia. Y quizá ese es precisamente uno de sus problemas, que más allá de los buenos gráficos y la destrucción hay poco de original. Si acaso los que acaben comulgando con su peculiar estilo tendrán juego para rato gracias a su bien trabajado modo campaña, a las opciones online y al completísimo editor de circuitos con la posibilidad de compartir nuestras creaciones con todo el mundo. Rápido, furioso, pero poco original. ■



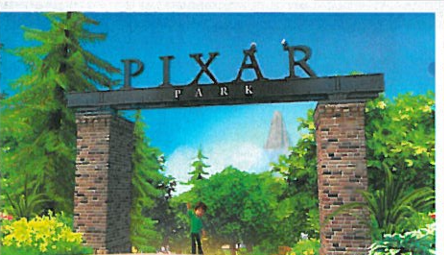


CON DERRAPES, CHOQUES Y adelantamientos llenaremos la barra inferior y... ¡Turbo!



LOS NIVELES DE DESTRUCCIÓN en RR Unbounded alcanzan niveles muy locos.


NUNCA EL UNIVERSO DE Pixar había resultado ser tan 'real'.







DIVIÉRTETE A LO GRANDE EN EL MUNDO DE PIXAR

No hace mucho, *DisneyLand Adventures* nos invitaba a sumergirnos en un parque repleto de sus personajes más emblemáticos gracias a Kinect. Ahora es el turno de Pixar.

Nada más iniciar la aventura, Kinect nos escaneará -cara y cuerpo- para convertirnos en un personaje de sus películas más famosas: un juguete en Toy Story, un Superhéroe en Los Increíbles e incluso creará un coche para Cars con nuestra apariencia. Esas licencias, además de Up y Ratatouille, son los cinco grandes escenarios en los que se mueve la aventura, que es capaz de trasportarnos a cada uno de esos mundos de manera más que notable.

A partir de ese momento, seremos libres de empezar nuestra travesía por un parque de atracciones de Pixar repleto de niños, que nos dará acceso a cualquiera de los escenarios de esas cinco películas, siendo la mayoría de ellos niveles de plataformas en los que debemos hacer los movimientos indicados en cada momento para superar los desafíos. Cars es la gran excepción, haciéndonos conducir el coche con nuestras manos, como si tuviéramos un volante delante de nosotros. Gráficamente *Kinect Rush* es vistoso, y los personajes y escenarios de las películas de Pixar están llevadas a la consola con un mimo reseñable. En el apartado sonoro encontramos las voces en castellano y el control es muy satisfactorio, aunque algo exigente con la distancia de juego. Una experiencia que hará soñar a los niños que se embarquen en la aventura y no defraudará a los más crediditos, que incluso pueden compartir experiencia gracias a modo cooperativo a pantalla partida. Junto con *DisneyLand Adventures*, *Kinect Rush* se convierte en uno de los juegos más completos y bien acabados de Kinect para el público más infantil. ■

LO MEJOR DEL JUEGO, SER UN COCHE EN EL MUNDO DE CARS

360



Kinect Rush

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Asobo Studio**
Editora: **Microsoft**
Precio: **49,95€**
Dispositivos: **Kinect**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos **8.5** · Sonido **8.2**



Jugabilidad **7.7** · Adicción **8.0**





Nota final



La opinión

UN JUEGO CASI redondo que transporta a los jugadores al maravilloso mundo de Pixar, introduciéndolos como personajes jugables en cinco de sus mejores aventuras. Bien acabado en todos sus apartados, no defraudará.



Por Juan 'Xcast'

Kinect Rush: Una aventura de Disney Pixar





PS3 360



Devil May Cry HD

Género: **Beat´em up**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.5	7.0
Jugabilidad	**Adicción**
7.6	8.4

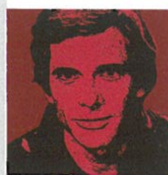
Nota final



7.8

La opinión

NO DEJA DE ser de las sagas favoritas de todos los tiempos, con una influencia clave en la industria actual, aunque quizás se esperaba algo más con esta revisión en HD. Recomendado para fans del original y 'retro lovers'. Dante is back!!



Por T. Peck

PS3 360 DEVIL MAY CRY HD COLLECTION

DANTE, UN CHULAPO DE armas tomar.

VUELVE EL CHULO DEL DEMONIO



Tipos duros con ganas de repartir estopa hasta en el carné de identidad. Marrulleros que cuando los ves venir te cambias de acera, o te lías a mamporros a ambos lados del limbo.

La moda de las conversiones en HD ha llevado a Capcom a traernos las 3 primeras entregas de *Devil May Cry* con mayor suavidad "gráfica"pero la brutalidad de un chico duro de barrio. Quien no haya jugado a esta saga, será incapaz de entender lo mucho de su importancia para la presente generación de consolas, por lo que estamos ante una oportunidad única de vivir las aventuras de Dante.

Esta HD Collection nos ofrece un lavado de cara necesario, pero sin novedades reseñables. Incluso el menú inicial resulta tosco, dándonos la posibilidad de entrar en cada uno de los juegos, pero avisándonos que tendremos que reiniciar la consola para cambiar de juego. Por si fuera poco, los extras son escasos: trofeos, logros, galería de ilustraciones o créditos; Continua el 'show' con escenas de vídeo en baja resolución, un sistema de cámaras que nos producirá más de un dolor de cabeza; controles no adaptados a los juegos actuales... Pero todo ello aderezado con un intenso sabor añejo, perfecto para los que amen los a la antigua usanza. Los 3 juegos mantienen y alternan intensidades, aunque quizá sea la Special Edition de la tercera parte la que ocupe más horas de juego.

A pesar de los fallos de esta adaptación seguimos estando ante un título muy divertido que nos propone hacer locuras de todo tipo, desde transformarnos en demonio a tocar la guitarra eléctrica en mitad de un combate, pasando por los infinitos combos disponibles. ■



EL HIJO DE SPARDA nos recuerda lo que es una somanta de ost...

PS3 360 WARRIORS OROCHI 3



UNA HIDRA, MÁS DE MIL ENEMIGOS Y YO

Vuelven los multitudinarios combates de la franquicia creada por Omega Force, esta vez con el esquema más grande, más bonito...



>Cantidades ingentes de contenido.
>Los nuevos personajes.
>Mejoras sutiles en la jugabilidad y presentación

Arriba y abajo

>Visualmente es un título feo.
>Propuesta jugable demasiado añeja.

La época feudal oriental ha dado mucho juego a la hora de desarrollar incontables títulos en los últimos tiempos. Quizá los más conocidos sean los pertenecientes a la franquicia de estrategia *Shogun* y los *Dynasty* y *Samurai Warriors*. Precisamente estas dos últimas licencias se fusionaron para dar a luz a la fantasía definitiva dentro de su género en *Warriors Orochi*. Aquel título trataba de llevar un paso más allá el típico yo contra el barrio que presidía su jugabilidad, añadiendo nuevos toques a su mecánica clásica de combate al más puro estilo machaca botones. Algo de éxito debió tener ya que ahora nos llega su tercera entrega, que parte de la misma base pero añade un nuevo argumento, toneladas de contenido para mantenernos entretenidos por meses y cierto refinamiento de algunas de las aristas que presentaban sus predecesores.

Quizá lo más llamativo a priori es la inclusión de personajes de otras franquicias de Tecmo y Koei, como es el caso de Ayane de *Dead or Alive* y Ryu Hayabusa de *Ninja Gaiden*. Sin embargo una vez profundizamos en su jugabilidad este detalle pasa a un segundo plano frente a la recién estrenada flexibilidad de su argumento, que nos permitirá afrontar la batalla final en el momento que queramos, siempre que estemos preparados. Antes de eso deberemos haber pasado horas y horas de juego mientras nos enfrentamos a cientos de enemigos simultáneos de escasa IA en escenarios amplios pero repetitivos. Los pequeños toques de estrategia siguen ahí, igual que su sofisticación en los niveles más elevados de dificultad, pero eso es algo que solo los fans de la saga sabrán apreciar. Para el resto un título que pasará sin pena ni gloria, aunque se merece al menos una oportunidad.









NUEVOS ESCENARIOS Y PERSONAJES, mismo collar para este perro.



Warriors Orochi 3

Género: **Beat´em up**
Desarrolladora: **Omega Force**
Editora: **Koch Media**
Precio: **59,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi

12

www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.7	8.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.3	8.4

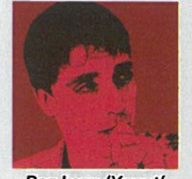
Nota final



8.1

La opinión

PARA MUCHOS SE trata de un juego que pasará desapercibido, sin embargo estamos hablando del mejor juego de esta veterana franquicia. Warriors Orochi consigue hacer casi todo lo que se propone, por lo que no decepcionará a sus aficionados.



Por Juan 'Xcast'





Rythm Thief y el Misterio del Emperador

Género: **Musical**
Desarrolladora: **Xeen**
Editora: **Sega/Nintendo**
Precio: **40,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Streetpass**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos · Sonido



Jugabilidad · Adicción



Nota final



La opinión

TRAS UNA ÉPOCA de auténtica saturación de juegos musicales, el título de SEGA consigue meternos de lleno en una aventura que compila una buena variedad de juegos musicales bien hilados que nos atrapan.



Por Ch. Antón

3DS RHYTHM THIEF Y EL MISTERIO DEL EMPERADOR

PARÍS BIEN VALE UN 'BAILOTEO'

Puzles musicales y escenas de exploración que se adaptan a la perfección a las características de la consola de Nintendo.

>Un buen concepto de juego.
>La presentación visual y sonora son de sobresaliente.
>Al menos lo han traducido.

Arriba y abajo

>Las secciones con giroscopio son odiosas.
>Una curva de dificultad algo extraña.
>Algunos puzles sencillos.

Después de una época en la que cualquier cosa acabada en Band o en Hero se convertía en un juego musical, el público acabó algo saturado de tanta mímica musical y juegos de ritmo. Han pasado unos meses desde la gran caída del género y ***Rhythm Thief y el Misterio del Emperador*** nos desafía con una aventura que tiene más de *Rhythm Paradise* o *El Profesor Layton* que de aquellos juegos que tanto triunfasen hace dos o tres años.

Aparece en 3DS, pero lo de las 3D es lo único a lo que Xeen, sus creadores, no han prestado ninguna atención. Está ahí, pero no aporta nada. La historia se centra en un protagonista, Raphael, un jovenzuelo con doble vida que oculta su identidad como falsificador de arte en la ciudad de París. Con un hilo argumental que nos hará recorrer diferentes escenarios de la ciudad, todos reconocibles, se irán encadenando diferentes puzles y pruebas musicales que alternarán el control con la botonera, el stylus y el giroscopio. Los últimos, los de mover la consola, serán los que peor resultado tengan, pero todos consiguen engancharnos y hacer que no soltemos la consola como nos ocurría con aquel mítico *Rhythm Paradise* que tantas horas de placer rítmico nos ofreció en DS. Un buen acabado visual y excelente apartado musical hacen que estemos ante uno de los juegos de 3DS más apetecibles del momento.

Interferencias



PROF. LAYTON



RHYTHM PARADISE

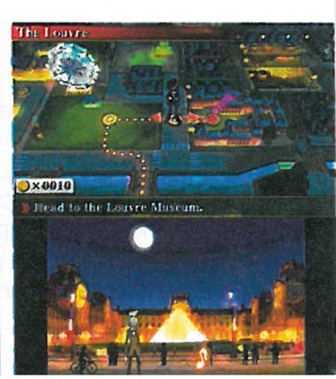


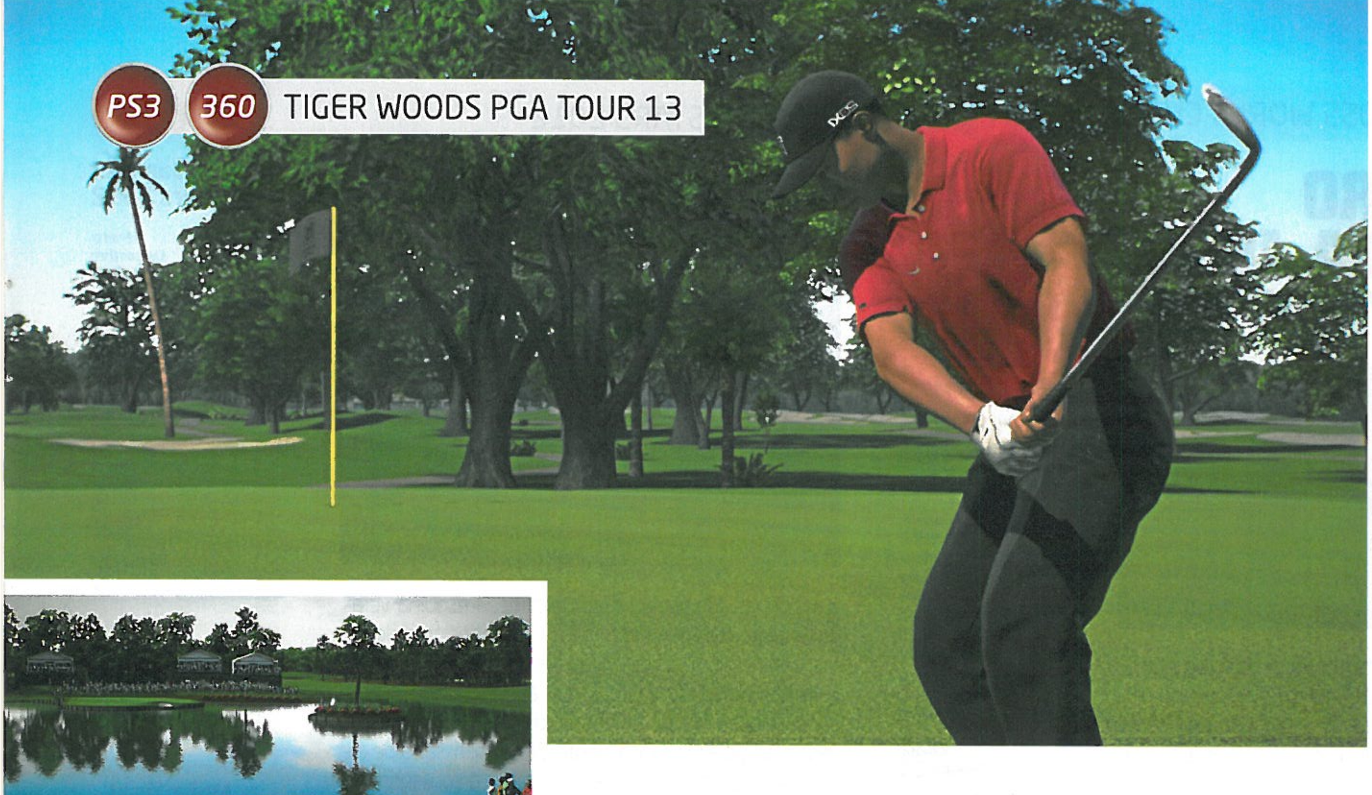
ELITE BEAT AG.

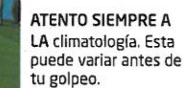


LA ESTÉTICA DE TODO el juego nos recordará a la de los títulos de El Profesor Layton.









ATENTO SIEMPRE A LA climatología. Esta puede variar antes de tu golpeo.

HOMENAJE VIRTUAL AL REY DEL GOLF

El golf es un deporte con dueño, pero EA nos insta a rebatirlo un año más llevando la exigencia de su control un paso más allá.

Como cada año, EA Sports no podía faltar a su cita con uno de los deportes más técnicos y exclusivos del mundo, el golf, brindándonos una nueva entrega de su popular franquicia.

En esta edición han querido homenajear -aún más si cabe- a la figura de uno de los más grandes deportistas de todos los tiempos, Tiger Woods, ofreciéndonos un novedoso modo llamado 'Tiger Legacy Challenge', el cual repasa cronológicamente la vida de esta leyenda del golf desde su niñez más temprana, proponiéndonos desafíos de lo más variopintos hasta llegar incluso al futuro de su carrera.

También destaca la opción 'Country Clubs', una interesante posibilidad de crear nuestro propio equipo de hasta 25 jugadores para disputar torneos entre sí o contra otros usuarios a través de internet. Sin embargo, la controversia llega desde su complejo y profundo sistema de control. Ahora el 'swing' deberemos ejecutarlo obligatoriamente con el stick analógico, cuidando al milímetro la dirección, fuerza y velocidad del golpeo. Asimismo, tendremos que vigilar la posición de los pies y la velocidad del viento, todo un reto para los usuarios más exigentes.

GRÁFICAMENTE MANTIENE EL MAGNÍFICO NIVEL DE LA SAGA

Por último, cabe destacar la compatibilidad con PS Move y, sobre todo, por fin con Kinect. Una opción acertada que expande aún más la jugabilidad del título. ■



DEBERÁS PULIR EL MOVIMIENTO del analógico para llegar a lo más alto.





- Tiger Legacy Challenge.
- Técnicamente mantiene un gran nivel.
- Muy adictivo.

Arriba y abajo

- Sigue sin traducirse al castellano.
- El movimiento con Kinect es retardado.
- Difícil para noveles.

PS3 360

Tiger Woods PGA Tour 13

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **EA Sports**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,95€**
Dispositivos: **Move, Kinect**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**

Pegi

3

www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.6	7.9	8.4	8.5

Nota final

8.4

La opinión

AUNQUE LOS JUGADORES primerizos puedan quejarse de su excesiva dificultad, a la larga lo agradecerán, al igual que el usuario más avezado. Un gran añadido junto al modo que rememora la vida de Woods. Lo malo, como siempre, el idioma.





Por Alejandro Peña

MUD - MOTOCROSS WORLD CHAMP.

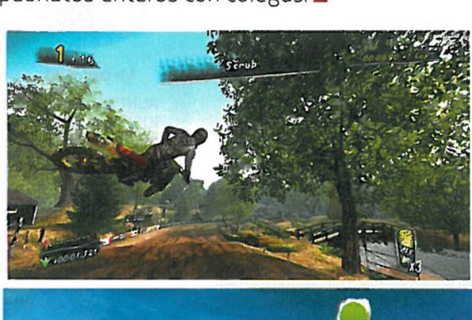
360 PS3 PC

DE BARRO HASTA LA JUNTA DE LA TRÓCOLA

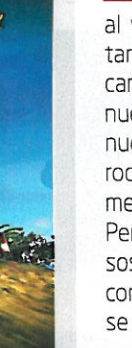


Los amantes del motocross, que los habrá, ya pueden disfrutar de un videojuego oficial que incluye los dos grandes campeonatos del mundo, el MX1 y el MX2, a todos los pilotos oficiales, los equipos, los sponsors, las carreras oficiales por todo el planeta... Un videojuego con la licencia oficial de la FIM que ha sido desarrollado por los expertos de Milestone, los encargados del videojuego oficial del Campeonato del Mundo de Superbikes.

Y seas aficionado o no al motocross, el juego te enganchará si te entusiasman los juegos de conducción frenética, velocidad, trucos y mucho, mucho barro. Además de lo modos oficiales, que permiten disputar los campeonatos MX1, MX2 o el espectacular Monster Energy FIM Motocross of Nations en la piel de un piloto famoso, el juego incluye el modo MUD World Tour, un modo historia en el que puedes crear a tu propio corredor y disputar cientos de pruebas hasta hacerle famoso. Aquí hay eventos de carreras, pruebas de trucos, etc. El modo online permite organizar carreras o campeonatos enteros con colegas. ■







MUD - FIM Motocross World Champ.

Género:
Conducción
Desarrolladora:
Milestone
Editora:
Namco Bandai
Precio:
49,95€
Jugadores:
1-4
Online:
Sí
Idioma:
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos



8.4

Sonido



9.0

Jugabilidad 7.9

Adicción 8.0



Nota final

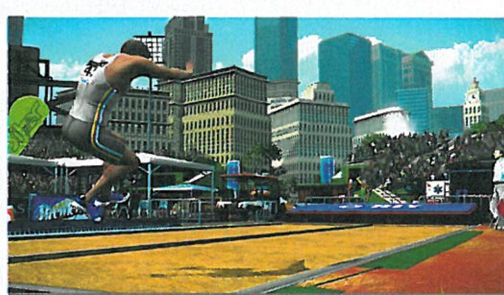


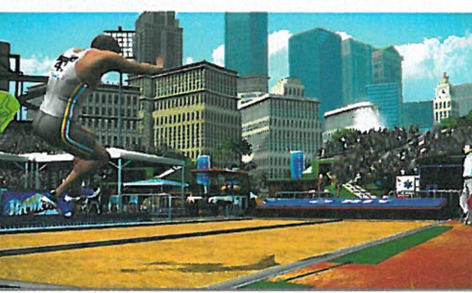
8.2

SUMMER STARS 2012

PS3 360 Wii

CALENTANDO PARA LAS OLIMPIADAS





Con las olimpiadas a la vuelta de la esquina veraniega, nos llega este juego deportivo basado en los Juegos Olímpicos estivales, pero que viene sin el sello oficial de Londres 2012. Aun así, resulta un interesante juego para los amantes del género. Pruebas de velocidad, jabalina, lanzamiento de martillo, salto de alturasalto de longitud, natación, tiro con arco, esgrima o ciclismo, son algunas de las pruenas a las que podremos enfrentarnos, hasta cuatro jugadores en pantalla partida. Además, el juego es compatible con Kinect en su versión 360 e incluye algunas compatibilidades con PS Move en su versión para PS3. Entretenido y, sobre todo, para sudar en el salón. ■

Summer Stars 2012

Género:
Deportivo
Desarrolladora:
49Games
Editora:
Koch Media
Precio:
40,99€ (360, PS3); 29,99 (Wii)
Jugadores:
1-4
Dispositivos
Move, Kinect
Online:
Sí
Idioma:
Textos
Voces

Pegi

3

www.pegi.info

Nota final

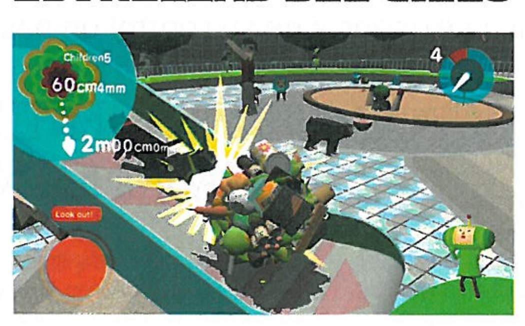


7.0

TOUCH MY KATAMARI

PSV

ÚNICO COMO LAS ESTRELLAS DEL CIELO



La saga de títulos *Katamari* es uno de los mayores exponentes de la originalidad aplicada al videojuego. Y Namco Bandai quería trasladarla también a la nueva portátil de Sony. De nuevo encarnaremos al Rey de Todo el Cosmos y a su hijo, y nuestro objetivo será cumplir las peticiones de nuestros seguidores. Estas misiones nos llevarán a rodar una suerte de bola que adhiere todos los elementos por donde pasa hasta formar estrellas. Pero también nos llevarán a completar muy diversos desafíos. La gran novedad reside en el nuevo control mediante la pantalla táctil. Una opción que se complementa con los controles tradicionales. ■

Touch My Katamari

Género:
Puzzle
Desarrolladora:
Namco Bandai
Editora:
Namco Bandai
Precio:
39,95€
Jugadores:
1
Online:
No
Idioma:
Textos

Pegi





www.pegi.info

Nota final

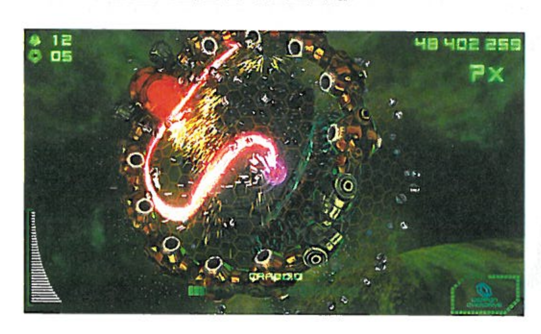


7.5

SUPER STARDUST DELTA

PSV

ACCIÓN FRENÉTICA EN EL ESPACIO



El estudio finlandés Housemarque nos brinda un excelente título de acción arcade que a muchos les traerá reminiscencias de las clásicas máquinas recreativas. En él controlamos a una potente nave intergaláctica que orbita la superficie de distintos planetas, y que tendrá que hacer frente tanto a cazas estelares como a una incesante lluvia de meteoritos.

Con los dos joysticks y la pantalla táctil desplegaremos nuestro variopinto arsenal para proteger los cinco mundos diferentes que están amenazados. Sin olvidar los entretenidos minijuegos que pondrán a prueba nuestra pericia mientras ascendemos por los marcadores online. ■

Super Stardust Delta

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Housemarque**
Editora: **Sony C.E**
Precio: **7,99€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Pegi 3
www.pegi.info

Nota final

8.3

LUMINES: ELECTRONIC SYMPHONY



COLOCANDO PIEZAS AL GOLPE DEL RITMO



Tras un lustro sin aparecer por las consolas de Sony, la exitosa saga de puzles musicales regresa aprovechando la salida de PS Vita –como ya lo hiciera con PSP–. Y lo hace con el mejor título de la serie y los más grandes artistas de la música electrónica actual.

Deberemos ordenar bloques de cuatro piezas y dos colores diferentes, buscando juntar las tonalidades para eliminarlos cuando pase la línea del ritmo. Según nuestra pericia, escucharemos distintas melodías. Una atractiva jugabilidad, ahora controlable también mediante la pantalla táctil, que se suma a los adictivos modos Contrarreloj y Duelo para dos jugadores. ■

Lumines: Electronic Symphony

Género: **Puzle**
Desarrolladora: **Q Entertainment**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **34,99€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi







www.pegi.info

Nota final



NICKELODEON DANCE



DORA, MENEANDO LA FAMOSA MOCHILA



Cuatro famosas licencias animadas del canal de televisión Nickelodeon se juntan en un juego de baile bastante entretenido, sobre todo para los jugadores más pequeños de la casa. Los personajes de Dora la Exploradora, Go Diego Go, Los Backyardigans y The Fresh Beat Band se atreven con hasta 30 bailes, con pasos especialmente coreografiados para los niños. Dora, Diego, Botas, Pablo y los demás, interpretan las populares canciones de sus series de dibujos y otros clásicos infantiles. Muy intuitivo para niños, la versión de Kinect es muy sencilla de manejar por ellos mismos (menús incluidos). El modo multijugador incluye ejercicios enfocados a divertir y fomentar el ejercicio físico en los más pequeños. ■

Nickelodeon Dance

Género: **Baile**
Desarrolladora: **2K Games**
Editora: **2K Games**
Precio: **40,95€ (360); 29,45€ (Wii)**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi 3
www.pegi.info

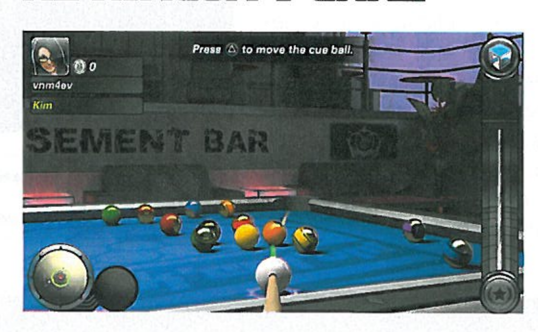
Nota final



HUSTLE KINGS



BOLA NEGRA, AL RINCÓN Y GANÉ



Con el juego de plataforma cruzada como principal reclamo, los usuarios de PS Vita y PlayStation 3 ya pueden competir entre sí en este gran título de billar. No es un deporte fácil de encontrar en consolas, pero sus aficionados no deberían seguir buscando.

El nivel de detalle en su conjunto es espectacular. Cuenta con amplias opciones de control, las cuales aumentan si jugamos en la portátil de Sony. Mediante la pantalla táctil y el panel trasero colocaremos al milímetro nuestro taco para tirar como deseemos. Y dispondremos también de varios modos: Bola Ocho, Bola Nueve y Asesino, además de una correcta vertiente online. ■

Hustle Kings

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **VooFoo Studios**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **7,99 €**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Nota final



Descargas

Comprar sin salir de casa

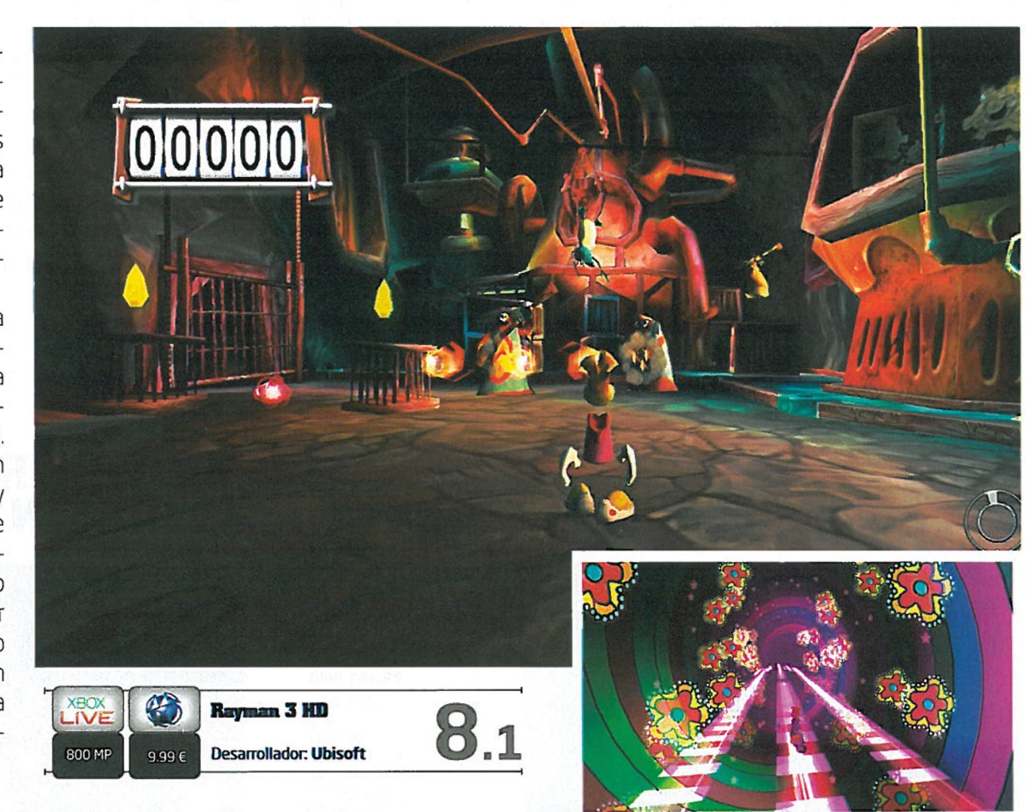
Juegos sin caja ni instrucciones, descargados directamente a los discos duros de nuestros sistemas de juego. La pesadilla del coleccionista y el paraíso del vago. Te mostramos los mejores.

RAYMAN 3 HD

MIRA MAMÁ, MAMÁ... ¡SIN BRAZOS!

R*ayman* regresa de nuevo a las tres dimensiones, mientras recorre escenarios saltando, buscando gemas e incluso soltando mamporros para acabar con los enemigos que se cruzan en su camino. En cada nivel básicamente debemos preocuparnos de encontrar la salida, a la vez que nuestro protagonista irá aumentando sus capacidades y habilidades a lo largo de la partida.

A pesar de los habituales problemas con la cámara de los plataformas en tres dimensiones, lo cierto es que *Rayman 3 HD* se deja jugar la mar de bien, y sigue resultando un divertimento casi tan válido como era antaño. En aspectos técnicos nos encontramos con una más que decente adaptación a la HD y una banda sonora muy inspirada. Se mantiene el simpático doblaje al castellano y, en lo negativo, podemos mencionar que es demasiado lineal y bastante fácil de superar, motivo por el que acabar el juego será un paseo (excepto para los más peques de casa). En resumen, un plataformas más que correcto al que le faltaba -y todavía sigue siendo así- un extra de brillantez para ser un imprescindible.



Trials Evolution

AQUÍ LA TRUCHA SÍ QUE VALE

El sencillo y adictivo juego de mantener el equilibrio en una moto vuelve a refinarse e incluso reinventarse. Si la anterior entrega de *Trials* ya resultó uno de los mejores juegos descargables de 2009, este *Evolution* sigue la misma estela gracias al respeto por la fórmula original y sus valiosos añadidos. De lo primero tendremos un buen puñado de niveles únicos, muchos minijuegos y torneos de todo tipo. En las novedades encontraremos un editor de lo más completo, que nos permitirá todo tipo de creaciones más allá del simple motocross. Por si fuera poco, debuta un multijugador al más puro estilo *Excitebike*. Seguro que hay cosas malas de este juego, pero ahora mismo no se nos ocurre ninguna. ¡Si hasta la banda sonora rock & roll nos encanta! Venga, ¿una carrerita más y a la cama?.









VUELVEN ROCK BAND Y DOUBLE DRAGON

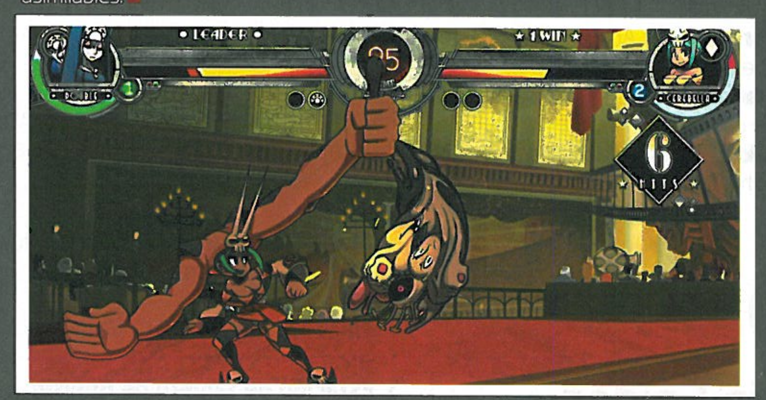
› Parece que abril ha sido un mes prolífico en cuanto a anuncios de futuros lanzamientos para las plataformas descargables en consolas de sobremesa. Quizá los dos más destacables han sido el retorno de *Rock Band*, esta vez sin instrumentos y una mecánica de juego que bebe de *Rock Band Unplugged* de PSP. Por su parte, *Double Dragon Neon*, de Wayforward, trata de resucitar el espíritu del dragón manteniendo gran parte de la jugabilidad de este clásico 'yo contra el barrio', pero actualizando los aspectos visual y sonoro. Ambos estarán disponibles en Xbox Live y PS Network durante el verano, a un precio aún desconocido.

SKULLGIRLS

LAS CHICAS SON MÁS QUE GUERRERAS

Mostrado por primera vez durante la feria E3 del pasado año, Skullgirls se convirtió desde entonces en uno de los juegos de lucha más comentados y seguidos por los aficionados al género y la prensa especializada. Y es que el modesto estudio Autumn Games acertó con una propuesta espectacular que tiene su máximo atractivo en el diseño artístico de los personajes y los escenarios. Un espléndido cóctel de sprites dibujados a mano que utiliza, sin embargo, un motor tridimensional.

Protagonizado por un gran elenco de luchadoras femeninas de lo más originales, el título ofrece una jugabilidad dirigida al usuario más hardcore del género, con un manejo que recuerda a series como *BlazBlue* o *Marvel vs. Capcom*, lleno de largas y rápidas combinaciones de golpes que, por el contrario, son fácilmente asimilables.



XBOX LIVE 1200 MP | 14.99 €
Skullgirls
Desarrollador: Autumn Games/Reverge Labs
8.7

ScaryGirl

UN PLATAFORMAS MUY COLORISTA



Este juego nos pone en la piel de ScaryGirl, una chica, cuyo padre adoptivo es un pulpo gigante, que intenta encontrar a la persona que noche tras noche le persigue en sus sueños. Como si de una historia de Tim Burton se tratase, este magnífico juego de acción y plataformas 2D y 3D nos absorbe en un mundo atípico. Con infinidad de armas y ataques, tendremos que ir avanzando de manera individual por las plataformas, pasando de mapas 2D a 3D en un mismo nivel. Aunque el juego está enfocado al modo individual, también podremos disfrutar de un modo cooperativo un tanto peculiar. Gracias a su buen precio, este juego se antoja divertido y original si estás cansado de los típicos juegos de siempre. ScaryGirl es esa pequeña isla paradisiaca que todos buscamos para cambiar el chip de los Call of Duty, Resident Evil, etc. Un juego original, llamativo y entretenido para relajarte y disfrutar tranquilamente con los retos que brinda, pero sin mucho más que ofrecer.

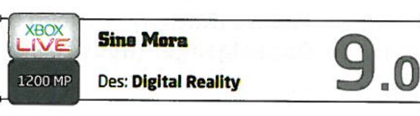


ScaryGirl
Desarrollador: **TikGames**
8.0

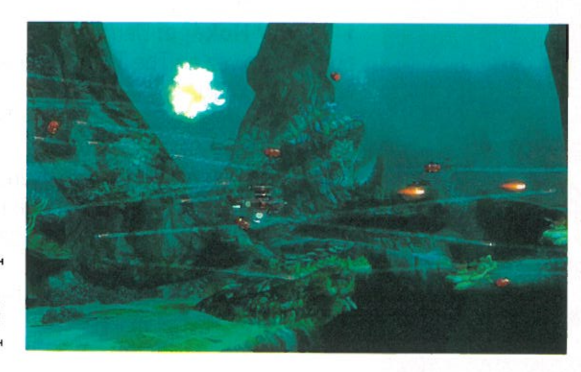
Sine Mora

LA VIEJA ESCUELA CON NUEVAS ALAS

A día de hoy solo unos pocos estudios se atreven a desarrollar títulos basados en conceptos añejos. Podemos contar con *Cave*, *Treasure*... Y poco más. Al menos así era hasta la llegada de ***Sine Mora***, la última producción de Suda 51, esta vez con la ayuda de Digital Reality. Su propuesta no es novedosa en exceso, ya que nos pone en mitad de espacios abiertos contra decenas de enemigos y una miríada de disparos. La clave, la posibilidad de ralentizar el tiempo. Simple, pero todo lo que hace, lo hace bien. Desde el cuidado en su propuesta visual y sonora a lo ajustado de su jugabilidad. Si bien se trata de un juego difícil, aunque no estamos seguros de que eso acabe de ser un error en los tiempos que corren.



Sine Mora
Des: **Digital Reality**
9.0



Todos los atajos para triunfar

Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y desbloqueándolo todo.





Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations



Desbloquear coleccionables:

Dirígete a la página de colección e introduce estos códigos que te damos a continuación para desbloquear lo que se indica:

› **Haku**: ene5n43m9l
› **Naruto Uzumaki**: 9p8blj6fxx
› **Zabuza Momochi:** f7t1103jns
› **Carta de información de Karui**: ADUMLGTR7M
› **Carta de información de Kiba**: 53HXEB6EQ1
› **Carta de información de Suigetsu:** E23G24EB0B
› **Carta de información de Zetsu:** 1WQ4WR17VV

Desbloquear personajes:

› **Chiyo**: Derrota a Itachi Ichita en The Tale of Naruto Uzumaki.
› **Primer Hokage:** Derrota a Sasuke por primera vez en The Tale of Young Naruto Uzumaki.
› **Haku:** Derrota a Sasuke en The Tale of Zabuka Momochi y Haku.
› **Haku (máscara):** Derrota a Naruto en The Tale of Zabuka Momochi y Haku.
› **Jiraiya:** Gana la primera batalla de The Tale of Jiraiya.
› **Kabuto:** Derrota a Kabuto en The Tale of Young Naruto Uzumaki.
› **Kakashi:** Derrota a Kakashi en The Tale of Zabuka Momochi y Haku.
› **Kakashi (joven):** Derrota a Minato en The Tale of Kakashi Hakate.
› **Killer Bee:** Completa The Tale of the Killer Bee.
› **Kimimaro:** Derrota a Kimimaro en The Tale of Young Naruto Uzumaki.
› **Minato Namikaze:** Derrota a Jiraiya en The Tale of Minato Namikaze.
› **Minato Namikaze (Hokage):** Vence al tercer Hokage en The Tale of Minato Namikaze.
› **Obito Uchiha:** Derrótale llevando a Kakashi de joven en The Tale of Kakashi Hakate.
› **Pain:** Acaba con Naruto (Sage) en The Tale of Madara Uchiha.
› **Shikimaru Nara:** Derrota a Kimimaro en The Tale of Young Naruto Uzumaki.
› **Segundo Hokage:** Derrota a Sasuke por segunda vez en The Tale of Young Naruto Uzumaki.
› **Tercer Hokage:** Acaba con Orochimaru en The Tale of Young Naruto Uzumaki.
› **Tsunade:** Gana la segunda batalla en The Tale of Jiraiya.
› **Zabuka:** Derrota a Kakashi por primera vez en The Tale of Zabuka Momochi y Haku.



Ninja Gaiden Sigma Plus

Niveles de dificultad desbloqueables:

› **Muy difícil**: Termina el juego en dificultad difícil.
› **Master Ninja**: Completa el juego en dificultad muy difícil.
› **Ninja Dog (muy fácil)**: Muere tres veces en el modo de dificultad normal.

Trajes desbloqueables:

› **Motera (Rachel)**: Pásatelo en difícil.
› **Doppelganger (Ryu)**: Termina el juego en difícil.



› **Traje formal (Rachel)**: Completa el juego en Normal.
› **Ninja Legendario (Ryu)**: Pásate el juego en Normal.
› **The Grip of Murder (Ryu)**: Termina el juego en Muy Difícil.

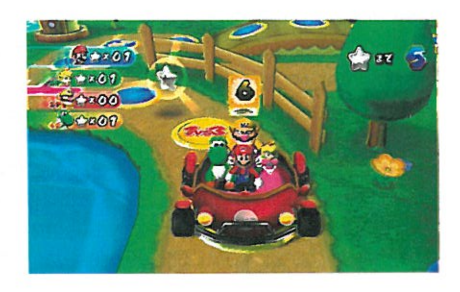


Mario Party 9

Contenidos desbloqueables:

Para conseguir los desbloqueables que te indicamos a continuación, deberás hacer lo siguiente:

› **Ataque de jefes**: Derrota a todos los jefes del juego y podrás comprarlo por 500 puntos.
› **Chico tímido**: Completa el modo Historia.
› **Estación de tablero de Bowser**: Completa el modo Historia y juega a cualquier tablero excepto Ruinas de la Jungla de DK en el modo Fiesta.
› **Kamek**: Completa el modo Historia del juego.
› **Ruinas de la Jungla DK**: Cómpralo por 500 puntos.
› **Dificultad Maestro**: Cómprala por 500 puntos.



¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!

TUS TRUCOS

marcaplayer@unidadeditorial.es
Asunto: TRUCOS

Cómo conseguir vehículos:

Accede al museo y compra los vehículos que te interesen -a un precio de 200 puntos cada uno-. Estos son los vehículos disponibles:

› **Blooper Boat**
› **Bone Barrow**
› **Boo Blanket**
› **Chain Chomp Coupe**
› **Coral Explorer**
› **DK's Banana Slider**
› **Float Mattress**
› **Gear Shifter**
› **Jungle Junker**
› **King Bob-omb Bus**
› **Rickety Ride**
› **Shiny Saucer**
› **Starship Bowser**
› **Wiggler Wagon**

Cómo obtener la música:

Accede al museo y allí podrás comprar las opciones musicales que te indicamos, a un coste de 100 puntos cada pieza. Estas son las disponibles:

› **Voces de los personajes**
› **Música de minijuego 1**
› **Música de minijuego 2**
› **Canciones adicionales**
› **Música de nivel**




Silent Hill Downpour

Desbloquear finales secretos:

Cumple con lo siguiente para poder disfrutar de estos dos finales secretos de la nueva entrega de Silent Hill:

› **Primer final secreto**: Pásate el juego una vez y durante la segunda partida finaliza la misión secundaria Digging Up the Past antes de acabar el juego otra vez.

› **Segundo final secreto**: Muere durante la lucha contra el jefe final.



Conseguir armas:

Introduce los siguientes códigos en los armarios verdes. Según el que metas, obtendrás unas armas u otras:

› **Pistola .45 y bate de béisbol**: 353479
› **Pistola de clavos y hacha doble**: 171678
› **Rifle y palo de golf**: 911977

Referencia al Silent Hill original:

Entra a la cafetería en la primera parte del juego. Coge las monedas de la caja registradora de la zona de la barra e introdúcelas en la jukebox que hay en la esquina de la habitación.

Sonará un tema musical. ¿Te suena de algo? Es una canción del Silent Hill original.

Referencia a Silent Hill 4 The Room:

El apartamento de Henry Townshend, de Silent Hill 4: The Room, aparece en Silent Hill Downpour.

Lo puedes encontrar en Landsdale Ave, entre Brite St. y Cook St. Busca dos ventanas iluminadas. Con la ayuda del arma adecuada, baja la escalera de mano que verás y sube por ella a la habitación. Es el momento de explorar el apartamento.

Alan Wake's American Nightmare (360)

Obtén accesorios para el avatar:

› **Sudadera American Nightmare**: Compra el juego y encuéntrate con Emma.

› Camiseta Noches de Primavera: Desbloquea el primer nivel de dificultad Nightmare

› Camiseta Dioses Antiguos de Asgard: Finaliza el Modo Historia.



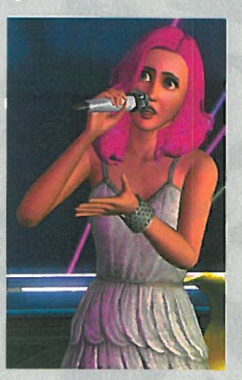
Los Sims 3: Salto a la fama (PC)

Conseguir dinero infinito de forma gratuita:

En esta nueva expansión de Los Sims 3 también se puede obtener dinero de una manera muy sencilla.

Lo único que hay que hacer es, mientras juegas, pulsar las teclas Control + Shift + C.

Se abrirá la consola de códigos. Mete la palabra 'motherload' para ganar 50.000 simoleones. Puedes hacerlo tantas veces como consideres oportuno.





Virtua Tennis 4: World Tour Edition

Desbloquear personajes:

› **The King**: En el modo Campeonato Mundial, finaliza el cuarto tour con 750 estrellas y te invitarán a un campeonato especial. Una vez ahí, deberás ganar en un partido fácil a King. Hazlo y podrás seleccionarlo para jugar.

› **Tenistas ocultos**: En la pantalla de selección de jugar, elige 'Cargar'. Ahora dirígete a la pantalla de selección de jugador personalizado. Pulsa 'L' para elegir a Theron o 'R' para escoger a Vicky.

PC Elemental: War of Magic

Combina estas teclas y obtendrás lo siguiente:

- Ctrl + P: Subida de nivel.

- Ctrl + U: Muestra el mapa completo.

- Ctrl + M: más mil en todos los recursos.

- Ctrl + S: Autoguardado.

- Ctrl + B: Se completan los procesos de construcción.

- Ctrl + F: Conseguimos esposa e hijos.

- Ctrl + X: Muestra/oculta la interfaz.

- Ctrl+K: Elimina el grupo seleccionado.

- Ctrl+T: Teletransporta al personaje marcado hasta el cursor.

iOS, Android> Angry Birds Space

Pájaros, cerdos y física cuántica

LOS PÁJAROS SE PONEN EN ÓRBITA

Rovio lanza, por fin, la esperadísima secuela de los pájaros cabreados. La misma jugabilidad, el mismo concepto, pero las reglas, las reglas físicas, han cambiado.

El fenómeno *Angry Birds* sigue creciendo, y lo hace ahora con el lanzamiento de una auténtica secuela. Y es que aquellas versiones *Season* y *Rio* que siguieron al juego original mantuvieron la jugabilidad casi exacta, con más niveles, más mundos y más retos, pero sin evolucionar el título. Pero en esta ocasión muchas cosas han cambiado con *Angry Birds Space*.

De momento, ha cambiado el entorno del juego. Los cerdos ladrones de huevos han huido al espacio exterior, y hasta allí les ha seguido un super grupo de pájaros enfadados, cada uno con un súper poder especial. Y sí, se parecen mucho a los pájaros de la primera entrega pero con trajes raros, es cierto. Pero hay algunas novedades, como la inclusión de Froshh, un pájaro de hielo que provoca una explosión congeladora, o la ligera modificación del pájaro amarillo del primer juego, ahora conocido como Zzzt y de color morado, que cuenta con una diana muy precisa a donde lanzar su turbo. También, el pájaro blanco lanzador de huevos ha desaparecido.

Pero además de estas ligeras modificaciones en el reparto de aves arrojadizas, la diferencia fundamental del juego es la física, concretamente la gravedad. En los niveles en el espacio la ausencia de gravedad determina el movimiento a la deriva de los objetos y de los cerdos provistos de escafandras para respirar. Pero los niveles se complican con planetas o asteroides, a veces varios en un mismo nivel, cada uno con su atmósfera y con su propia gravedad. Jugar con las diferentes fuerzas gravitatorias o con el movimiento de objetos a la deriva en el espacio, hace que los niveles sean una auténtica locura. Y un auténtico reto que se va complicando de nivel a nivel.

El juego ha aparecido con dos mundos completos (cada uno con 30 niveles), al que se le añaden 5 niveles extra llamados 'Eggsteroids', desbloqueables si obtienes los huevos de oro escondidos. Aparecerán más mundos, y ya hay uno llamado Danger Zone (especialmente difícil) disponible por 0,79 euros más. ■



CADA UNO DE LOS mundos del juego cuenta con un enemigo final en la última fase. Para eliminarlo hay que tirar de todos nuestros recursos con plumas y del propio escenario, que cuenta con material explosivo, objetos flotando...





Angry Birds Space

Desarrollador: **Rovio**
Precio: **0,79€ (iOs); gratis (Andr)**
Lanzamiento: **Ya disponible**

9.6

Nos encanta A Gay Dragon para iOS, una historia de amor entre un dragón y un príncipe en apuros.

iOS, Android> Clippox Exodus

PLATAFORMAS DE LO MÁS ENTRAÑABLE

Una historia épica, un personaje que dan ganas de abrazar y un cerro de niveles plataformeros para disfrutar.

Los clippox son unas criaturas del bosque que han vivido siempre en el legendario árbol sagrado. Pero una noche, un rayo destroza el hogar de los clippox y su chamán se ve obligado a emprender un peligroso viaje para encontrar el nuevo hogar de su peludo pueblo.

Este es el fantástico argumento de *Clippox Exodus*, el juego que acaban de lanzar los desarrolladores españoles de Gametopia. El juego está ya disponible en la Apple Store y lo estará en breve en el Google Play de Android. Además de un diseño de escenarios y personajes excepcional y una banda sonora espectacular (que puedes descargar gratis desde su página web), *Clippox Exodus* es un juego de plataformas impresionante, que cuenta con cientos de niveles, enemigos, magias para utilizar, saltos de precisión, recolección, etc. Es increíble el preciso control de movimientos de la pantalla táctil. Pruébalo. ■



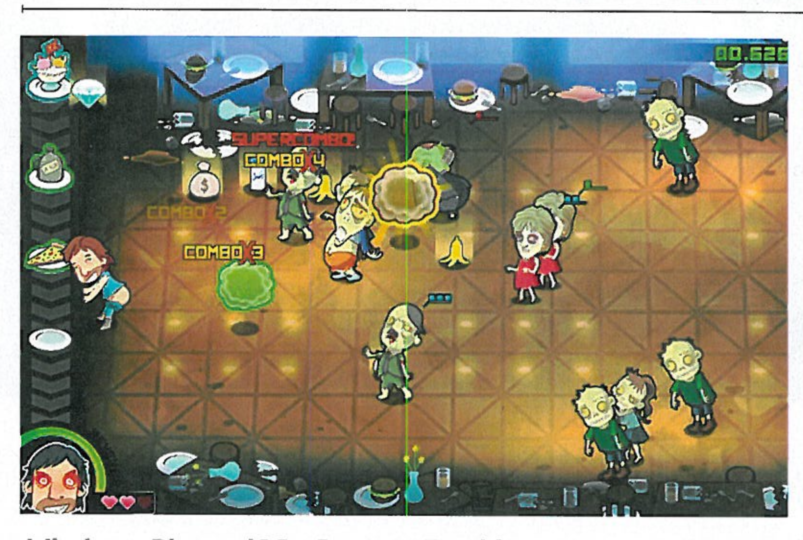


LOS FONDOS DE LOS escenarios son ilustraciones pintadas a mano. El diseño está cargado de detalles y consigue generar, junto con la épica banda sonora, una atmósfera mágica.

Clippox Exodus

Desarrollador: **Gametopia**
Precio: **2,39€ (iOS)**
Lanzamiento: **Ya disponible**

9.0



Windows Phone, iOS> Farts vs Zombies

PEDOS CONTRA ZOMBIS

Es cierto que ya lleva un tiempo disponible en la Apple Store (y cosechando un gran éxito), pero aprovechamos su lanzamiento en formato Windows Phone para hablaros de esta joya de desarrollo español. *Farts vs Zombies* da exactamente lo que promete: pedos contra zombis. Una invasión de muertos vivientes te amenaza y nada puede pararlos (ni tiros en la cabeza, ni arrancarles el corazón...). La única arma eficaz son los pedos, así que el coronel John Farter, nuestro valiente protagonista, se baja los pantalones hasta los tobillos y comienza con la contraofensiva. Una locura de pantallas y niveles que nos enfrentan a decenas de zombis.

El juego es una divertida locura con personajes de todo tipo, zombis absurdos, colegialas japonesas y unicornios rosas malignos como jefes finales. Absurdo, polémico, escatológico e imprescindible. ■



Farts vs Zombies

Desarrollador: **Plunge Interactive**
Precio: **1,59€ (iOS); 1,29€ (WP)**
Lanzamiento: **Ya disponible**

8.7



El nuevo iPad

LA NUEVA TABLETA

Apple ya ha puesto a la venta en nuestro país la tercera generación de su archifamosa tableta, el nuevo iPad, que ya se ha convertido en objeto de deseo de todo hijo de vecino. Con el mismo diseño ultrafino que el iPad 2, el nuevo iPad incorpora la impresionante pantalla Retina, el nuevo chip A5X de Apple con cuatro núcleos para gráficos y una cámara iSight de 5 megapíxeles con óptica avanzada que capturar fotografías y vídeo en HD 1080p. Es decir, que el iPad llega con las mejoras justas, con avanzados componentes ahí donde se quedaba corta su anterior generación. Y en cuanto a disfrute de juegos se refiere, pues imagina esa impresionante pantalla Retina y al chip de cuatro núcleos para gráficos moviendo juegos presentes y futuros. Casi nada. Queremos uno ya. ■

RECOMENDADO

ANÁLISIS
ASUS VG278H

ESTA SÍ ES UNA NUEVA GENERACIÓN GRÁFICA

El salto entre la serie 4xx y la 5xx no fue tan pronunciado. Ahora sí que NVIDIA nos sorprende con una arquitectura totalmente remodelada.

Web: www.nvidia.com **Precio:** 419 € + IVA

MUCHO se especulaba sobre el siguiente movimiento de NVIDIA, sobre todo después de lo bien que están haciendo su trabajo los chicos de la extinta ATI, ahora AMD, con su nueva arquitectura.

Pero la verdad es que la nueva serie 6xx basada en el nuevo núcleo Kepler nos ha sorprendido gratamente.

La arquitectura Kepler de NVIDIA está diseñada, no solo para proporcionar el máximo rendimiento en los últimos juegos DirectX 11, sino también para ofrecer el máximo rendimiento por vatio. El nuevo multiprocesador de streaming SMX es dos veces más eficiente que la generación anterior y el motor dibuja los triángulos al doble de velocidad. El resultado es un rendimiento incomparable que dobla en muchos tests a sus predecesoras.

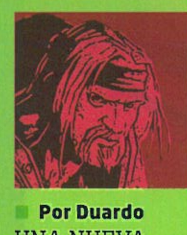
Otro detalle que nos ha sorprendido es el sistema de reloj automático pues, hasta ahora, las GPUs habían funcionado con frecuencias de reloj fijas cuando ejecutaban juegos 3D, incluso aunque tuvieran capacidad para funcionar a mayor velocidad. La tecnología GPU Boost detecta automáticamente la carga gráfica y aumenta la frecuencia de reloj cuando es posible. Esto significa que la GPU siempre funciona al máximo rendimiento y que tú obtienes las frecuencias más altas que se pueden alcanzar. Mira el vídeo de GPU Boost.

Otra genialidad nos ha parecido el V-Sync adaptable, que es una forma inteligente de renderizar esas imágenes. Con frecuencias de cuadro altas, el V-sync se activa para eliminar la fragmentación y, cuando bajan las frecuencias, se desactiva para eliminar el entrecortamiento. Esto evita que te distraigas y puedas concentrarte en jugar.

> "En esta ocasión, el salto de rendimiento de una generación a otra es patente"

Como nueva tecnología de renderizado, el nucleo Kepler ofrece dos nuevos modos de antialiasing: FXAA y TXAA. FXAA es una nueva tecnología de antialiasing que suaviza los contornos por completo con mínimo impacto para el rendimiento. Mientras que TXAA es una opción del propio juego que combina MSAA, filtrado temporal y posprocesamiento para ofrecer mayor fidelidad visual.

Una máquina muy poderosa.



Por Duardo
UNA NUEVA GRÁFICA

NVIDIA nos sorprende. Las cábalas sobre el nuevo núcleo Kepler de NVIDIA ya se han resuelto: Estamos ante uno de los saltos cualitativos en las generaciones gráficas. Por cierto, mola el ratón de Razer, ¿no?

¿SABÍAS QUÉ... GEFORCE GTX 680

... inaugura un nuevo núcleo gráfico que pone su atención en el consumo y en el aprovechamiento energético de nuestro equipo?

... es capaz de sostener NVIDIA 3DVision Surround cuando hasta ahora era necesaria una gráfica dual?

Nota final

CON UN TOPE de precio que suponemos se irá a la futura versión dual, esta gráfica es un maquinón no tan inaccesible.

9.0

RAZER NAGA HEX

EL RATÓN PARA JUGAR A LOL

Razer da una vuelta de tuerca a su serie de ratones Naga orientados a MMO y lanza este vistoso Hex, pensado, sobre todo, para los juegos de acción online MOBA como *LoL*.

Web: www.razerzone.com **Precio:** 79,99€



El nuevo Razer Naga Hex revisa lo visto en los últimos Naga de la firma alemana y, en vez de ofrecer los consabidos botones laterales para las rotaciones en nuestros MMORPG, estos se orientan de forma circular, pensando siempre en el lanzamiento de las habilidades de nuestros héroes. ¿Os imagináis tener las Q-W-E-R y D-F de forma intuitiva y rápida? Pues eso es lo que ofrece el Razer Naga Hex. ¡Qué lujo!

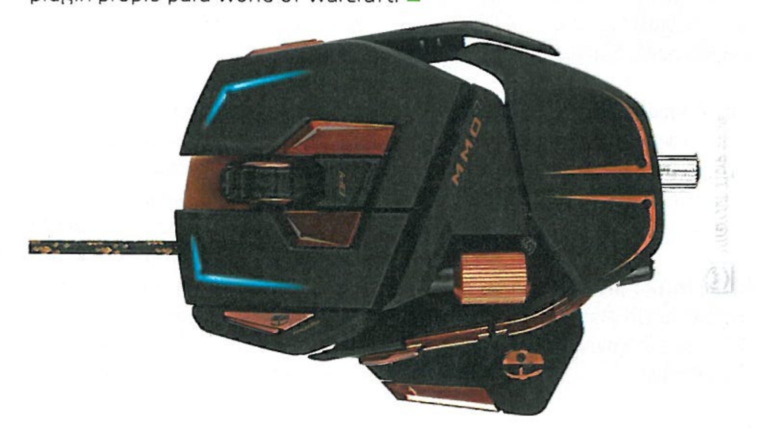
Al mismo tiempo, el Razer Naga Hex viene también con un total de 11 botones totalmente personalizables y un diseño ergonómico de tamaño medio grande que hará las delicias de los diestros (¡Oh, no! ¡Soy zurdo! A seguir wipeando, me temo). Eso sí, todas las configuraciones personalizadas se benefician de la tecnología Synapse 2.0 de Razer que permite mantener nuestras configuraciones en la nube vayamos a donde vayamos con el ratón. ¿Alguien dijo eventos de Gaming? ■

CYBORG M.M.O. 7

EL RATÓN MMO

Web: www.madcatz.com **Precio:** 119,99€

El nuevo ratón M.M.O.7 de Cyborg es el nuevo ratón de gama alta de la compañía para el segmento de los MMORPG. Mantiene el impresionante diseño y las características del R.A.T. 7, pero añade algunas novedades, como el sensor de nueva generación de 6.400 DPI. Pero donde destaca este nuevo ratón es en la gran cantidad de botones que incorpora (13) lo que permite hasta 78 funciones programables. Su chasis es de aluminio y las posiciones de los botones y su peso es completamente personalizable. Incluye un plugin propio para World of Warcraft. ■



CYBORG F.R.E.Q. 5

PODER DEL METAL

Web: www.madcatz.com **Precio:** 149,99€

El cuerpo metálico de estos auriculares estéreo le otorgan una extrema solidez, pero eso no impide que sigan siendo muy ligeros y cómodos. Los nuevos F.R.E.Q. 5 de Cyborg están diseñados específicamente para gaming con unos diafragmas de 50mm que consiguen un sonido potente y nítido. Incluyen un cómodo control de volumen, el mute del micro (que puede desmontarse de los auriculares cuando no lo uses) y un botón para cambiar la ecualización con un sólo toque. Unos auriculares muy potentes y cómodos que pueden conectarse fácilmente a tu MP3 o smartphone y que te permiten hasta atender una llamada de teléfono en cualquier momento. ■



Comunidad

PC/MAC

¿Futuras aventuras gráficas?

1 **Miguel Fernández**
e-mail

Me llamo Miguel Fernández y os escribo pidiendo información sobre aventuras para PC.

Tras leer en vuestra/nuestra gran revista el avance de New York Crimes, el gusanillo de las aventuras gráficas ha vuelto a nacer en mí. Me gusta mucho el hecho de lo bien implementado que está el sistema de las tabletas según comentáis.

¿En el horizonte solo tenemos el juego de Péndulo a la vista? ¿Qué otros desarrollos podéis decirme para seguirles la pista?

Incido en el tema tabletas, porque realmente me llama la atención el poder probar un juego de este género de esa manera. Me hago una idea, y puede ser una manera muy divertida de disfrutar estos juegos.

Gracias, y a seguir con el trabajo que hacéis cada mes, que merece la pena ir al quiosco a buscaros.

Respuesta:
Saludos, Miguel.

Gracias por disfrutar de esa manera de esta revista que tanto queremos todos. Estamos más que convencidos de que disfrutarás enormemente de New York Crimes... ¡Vaya juegazo! Sobre todo si, como nosotros, siempre te han gustado las aventuras gráficas.

El problema es que no hay gran cosa, sobre todo en castellano, a la vista. Es más, las compañías parecen no estar muy interesadas en, al menos a nivel masivo, apostar por nuestras queridas aventuras gráficas.

Eso sí, puedes recurrir a la saga de Regreso al Futuro, que aunque no llegará en castellano, estará disponible por estos lares. Por lo demás, tan solo los títulos alemanes que podrían llegar a través de Steam.

¡Mala época para la aventura!



Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player
¿Cuál es vuestra opinión sobre las HD Collection?

Samuel García: Yo jugué la de ICO & Shadow of the Colossus HD y la verdad es que me decepcionó, puesto que tan solo había como nuevo los trofeos, algunos extras y el filtro HD. Me parece excesivo que cobren 39€ por eso. Hay que ajustar el precio.

Adrián Rodríguez: Deberían bajar el precio de estos productos, ya que apenas tienen novedades (por no decir ninguna). Quitaron la retrocompatibilidad de las consolas para sacarnos el dinero con estas cosas. Podrían currárselo un poco más.

Aitor Cuenca: A mí me parece muy bien. Es más, me cogí anteayer por suerte God of War Collection Volumen 1, el primero vaya. Tuve la suerte de pillarlo de segunda mano. No los había jugado estos dos. Está muy bien, ya que nos permite revivir, o como es mi caso, jugar juegos buenos que me perdí en la anterior generación.

Iván Jesús Martín: Me gustaría que los sacasen para 3DS y PS Vita, en vez de para PS3 y Xbox 360.

Carlos Meis: Esto es simplemente una operación de marketing para seguir sacando dinero a los jugadores que disfrutaron estos títulos en su día. Ofrecen pocas novedades. Deberían bajar los precios... Un classic HD debería valer 15 euros, no 30 ni 40.

Julio González: Me parece bien, quizá el precio debería ser más ajustado, pero para quien no los jugara en su día (el juego que sea) es una oportunidad de hacerlo, y con los gráficos puestos al día.

Rocío Teruel: Si es un juego que me gustó en su día y la versión nueva merece la pena, me plantearía el comprármelo.

Xbox 360

2 **Adrián Martínez**
e-mail

Me acabo de descargar el pase de temporada de Saints Row The Third, y me preguntaba si podríais decirme de que tratarán las próximas descargas incluidas en el pase después de "El problema de los clones". Gracias. Espero que contesten.

Respuesta:
En esta ocasión no tenemos demasiadas buenas noticias, ya que en principio, los contenidos descargables programados para el season pass de Saints Row The Third eran los tres contenidos descargables con nuevas misiones ya anunciados y lanzados y el pack Nyte (que incluía dos coches y skin para nuestro personaje). Un total de un 15% de descuento respecto al precio de los packs por separado, con lo que no esperes mucho más. Si acaso un pequeño detallito de THQ en forma de algún vehículo, aunque esto tampoco es demasiado probable...

3 **Juan Carlos Medina**
e-mail

¡Hola Marca Player! ¿Qué hay de cierto en los rumores sobre la salida de una nueva versión slim de Xbox 360? Sería slim-slim, ya que no hace tanto que sacaron la otra. ¿Cómo veis lo de la posibilidad de que no traiga lector de DVD? ¿Cómo algo positivo, ya que abarataría el producto, o algo negativo? Eso es lo que quisiera saber, y si se sabe algo de fecha aproximada de salida y precio. Gracias.

Respuesta:
Hola Juan. Vemos que andas con la cabeza más en los futuros anuncios que en la presente generación. Craso error, ya que consideramos que a Xbox 360 y PS3 aún les queda un tiempecito de vida y de grandes lanzamientos. Vamos con tus respuestas: respecto a una nueva Xbox 360 Slim, no es algo tan descabellado si lo vemos desde el punto de vista de la propia Microsoft.

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:

marcaplayer@unidadeditorial.es

con el asunto: **PC, Sony, 360** o **Nintendo**

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de Datos.



Es decir, si su intención es sacar una nueva consola con componentes mucho más baratos y bajar el precio de la máquina exponencialmente, será un acierto. El mejor ejemplo de esto fue Sony con su PS2 Slim de 100 euros, momento en el que esta consola consiguió explotar en ventas.

Los cambios que mencionas en el DVD no serán posibles en esta generación. Los juegos bajo demanda no están tan 'al día' como para permitirse prescindir del DVD. En la próxima generación quizá sería posible, pero en cualquier caso no nos parece una decisión adecuada por las consecuencias para minoristas y el mercado de videojuegos en general. De todas formas, tiempo al tiempo. Finalmente, sobre su precio de salida y fecha de lanzamiento, si este rumor se acaba convirtiendo en realidad, esperamos que siga los patrones de anteriores rediseños consoleros. Poco después del E3 en la calle y a un precio inferior a los 120€. Pero te repetimos que son castillos en el aire.

PlayStation



Alexander García
e-mail

Hola, me llamo Alexander García. Es la primera vez que os escribo y os sigo desde la primera revista. Ahí van mis preguntas:

1. He leído que sacarán Kingdom Hearts III para PS3, pero según dicen, su lanzamiento será después de 2012. ¿Es cierto?
2. ¿Será exclusivo para PS3?

Espero vuestra respuesta, y gracias por vuestra revista. Seguid así :).

Respuesta:
Hola Alexander,
Nos enorgullece saber que nos sigues desde el principio. Sin duda, te mereces que respondamos a tu pregunta con gran ímpetu dada tu lealtad.

Lo primero que podemos decirte es que se trata de una cuestión que está suscitando gran interés en nuestros lectores; es decir, no eres el primero que nos pregunta por esta ansiada tercera parte de la saga que, de momento, suponemos que llegará para PS3 y Xbox 360.

Lo segundo, y más importante, es recordarte que Tetsuya Nomura, el principal productor de Square-Enix y responsable de esta franquicia, ha asegurado en varias ocasiones que el próximo Kingdom Hearts: Dream Drop Distance para Nintendo 3DS desvelará algunas respuestas del esperado Kingdom Hearts III, título que ha confirmado que supondrá el final de la historia de Xehanort, incluso antes de ser anunciado de forma oficial.

Por último, y para corroborar tus suposiciones en cuanto a su fecha de lanzamiento, el propio Tetsuya Nomura ha declarado que, aunque el 2012 signifique el décimo aniversario de la franquicia Kingdom Hearts, no lo veremos en las tiendas a lo largo de este año: "El 2012 es el décimo aniversario de Kingdom Hearts, por lo que nos gustaría hacer algo para celebrarlo. Sin embargo, voy a decir esto desde el principio, y es que, aunque sea el décimo aniversario, todavía no tendremos Kingdom Hearts III en la calle", mencionó el responsable.

Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player *¿Qué opináis de Angry Birds Space? ¿Os parece mejor que los anteriores juegos de los pájaros malhumorados ?*

Adrián Montalbán: Me descargué la versión gratuita, jugué 3 niveles, la desinstalé y compré la de pago. Me encanta.

Ángela Olea: ¡Odio ese juego con todas mis fuerzas! ¡Mi novio le dedica más tiempo a él que a mí!

Óscar García: Reinventarse es muy chungo. Lo que ha hecho Rovio tiene su mérito. La cuestión es hasta cuando podrán tirar con ello. Sólo el tiempo nos lo dirá.

José Andrés García: Bueno... A mí me gusta. Es entretenido para pasar el rato.

Julio González: Aunque traiga mejoras, ya empieza a perder la gracia. Todo tiene su momento, y creo que empieza a caer. No sé como pueden "refrescar" el concepto, pero hace falta algo para que vuelva a enganchar.

Maxi A Sekas: A mí me ha molado más el Angry Pigs :P.

Concurso

10 copias de Move Fitness para PS3 + bolsa de regalo

Sorteamos 10 packs compuestos de una copia de Move Fitness para PS3 y un gimsack de PlayStation. Para participar, copiad en el muro de Facebook de Marca Player la siguiente frase: "Quiero ganar una copia de Move Fitness y un gymsack para ponerme en forma". Permaneced atentos al muro para cualquier notificación y para conocer quiénes son los ganadores.



Comunidad

5 Laszlo Carreras
e-mail

Hola,
Me llamo Laszlo, y hace unos cuantos años que tengo la PS2. Ya sé que hoy en día no hacen casi ningún juego para PS2, pero, ¿podríais decirme algún juego para PS2 que se parezca a King Arthur 2 - que es para PC -? Espero que haya muchos juegos parecidos. Espero vuestra respuesta.



Respuesta:
Un saludo Laszlo, peculiar nombre. Como bien dices, la plataforma de PlayStation 2 está bastante obsoleta en los días que corren, unas fechas en las que se mira a la próxima generación, casi a la vuelta de la esquina, antes que a una consola que arrasó durante los años 2000 y más allá del 2007 (año en el que recibimos a su sucesora).

Además, el título que nos mencionas para PC es propio de un género que no abundó precisamente en PlayStation 2, debido a las dificultades de su manejo en esta plataforma.

No obstante, podemos mencionarte juegos similares a 'King Arthur 2' como 'Age of Empires: The Age of Kings', 'THC: Great Battles of Rome', 'Goblin Commander: Unleash the Horde' o, por último, 'The Adventures of Darwin'.

Aún así, te aseguramos que difícilmente encontrarás un título para PlayStation 2 que realmente ostente una calidad similar al juego que te refieres.

Nintendo



6 Darth Llobato
e-mail

Hola amigos de Marca Player.
Me estoy pensando comprar la Wii U, pero tengo una duda: ¿Bethesda y BioWare trabajarán para la Wii U?

Respuesta:
Te vamos a ser sinceros. No hay nada confirmado. Siempre que sale una consola, todas las compañías dicen mostrar interés en el nuevo dispositivo y hasta llegan a insinuarse posibles proyectos. Ya han salido rumores sobre un Skyrim y un Mass Effect para Wii U, pero nada es oficial.

Lo mejor es que te esperes un par de meses a que en el E3 Nintendo saque el listado de empresas colaboradoras y que los principales desarrolladores empiecen a mostrar sus juegos en Wii U.

Va a ser un E3 muy divertido para los amantes de Nintendo con la Wii U dando caña.

Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player
¿Qué os parecen los rumores sobre una posible Xbox 360 Lite? ¿Os la compraríais?

David Rodríguez: Pues a mí me parece una estupidez. Ya sacaron la slim de 250 gigas... ¿Para qué hacer otra más pequeña? Rebaja el precio de la slim, y luego te centras en la nueva.

Adrián Rodríguez: Para la gente más "casual" y que todavía no tenga una Xbox 360 me parece un acierto, sobre todo a ese precio.

Álvaro Sánchez: En sí es una buena oferta, pero no sé si amortizará la inversión Microsoft, ya que no sé hasta qué punto la gente se gastará su dinero en una "nueva" Xbox suponiendo el corto plazo que quedaría para la siguiente generación.

Benjamín Mato: No me la compraría, pero es una buena iniciativa.

Óscar Treminio Gómez: Si no tuviera, SÍ ROTUNDO.

Ismael Juan Blanco: No me la compraría porque ya tengo la de 250gb y porque voy a esperar a la nueva.

Alejandro Mansilla: No me parece que tuviera mucho éxito si ya tiene pensado sacar una nueva consola.

Julio González: No la compraría. No compro consola nueva hasta la próxima generación. No significa que vea mal la salida de una nueva versión lite. Creo que tiene sus potenciales compradores y para ellos sería perfecto en calidad-precio.

Rocío Teruel: Creo que las compañías intentarán explotar sus plataformas hasta que llegue la nueva generación, he aquí otro modo de hacerlo. Y no la compraría -a no ser que se me rompiera la mía-.

Concurso

¡Regalamos 10 fantásticos Turtle Beach Ear Force X42!

Queridos seguidores de esta, nuestra comunidad. ¡Regalamos 10 unidades de Turtle Beach Ear Force X42! Para participar en el concurso no tienes más que entrar en la página de Facebook de Marca Player y publicar tu respuesta, que inicie con la palabra "Concurso", a esta pregunta: "¿A qué estarías dispuesto a renunciar por ganar un Turtle Beach?" Las 10 respuestas más ingeniosas y divertidas serán seleccionadas como ganadoras. Permaneced al loro de nuestro muro de Facebook para enteraros de cualquier información que demos sobre el concurso y para conocer los ganadores.



Guía de Compras
Los mejores juegos del mercado con todos sus precios

Los recomendados



Nuestras queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es.

PLAYSTATION 3



	Plataformas	PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet 2	22,95	9.5
2	Little Big Planet	29,95	9.5
3	Ratchet & Clank: A.	29,95	---
4	R&C: Atrapados...	29,95	8.7

	Conducción	PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 5	22,95	9.3
2	F1 2010	22,95	9.3
3	DiRT 3	39,95	9.2
4	F1 2011	27,95	9.0

	Lucha	PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	22,95	9.6
2	Tekken 6	29,95	9.6
3	Marv vs. Capcom 3	22,95	9.3
4	SF X Tekken	56,95	9.2

	Rol	PRECIO	NOTA
1	TES V: Skyrim	65,95	9.6
2	Deus EX: HR	22,95	9.6
3	Mass Effect 2	29,95	9.5
4	Final Fantasy XIII-2	52,95	9.5

	Estrategia	PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	26,95	---
2	Endwar	12,99	8.5
3	Civilization Rev.	39,95	---
4	C&C Red Alert 3	17,95	8.0

	Musical	PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	39,95	9.2
2	Rock Band Beatles	07,99	9.0
3	DJ Hero	32,95	9.0
4	Guitar Hero 5	29,95	9.0

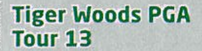
	Shooter	PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	29,95	9.7
2	Killzone 2	22,95	9.6
3	Bioshock	19,95	9.6
4	Killzone 3	22,95	9.5

	Deportivo	PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	49,95	9.5
2	FIFA 11	22,95	9.4
3	NBA 2K12	29,95	9.2
4	Fight Night Cha...	29,95	9.0

	PlayStation Store	PRECIO	NOTA
1	RDR Undead N	9,99	9.4
2	SSF2THDR	14,99	9.2
3	Lara Croft GoL	12,95	9.2
4	Trine 2	s.c.	9.0

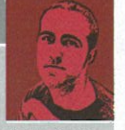
	Acción	PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	29,95	9.8
2	Mass Effect 3	65,95	9.7
3	Uncharted 3	42,95	9.7
4	Uncharted 2	29,95	9.7

EL EXPERTO RECOMIENDA



Tiger Woods PGA Tour 13

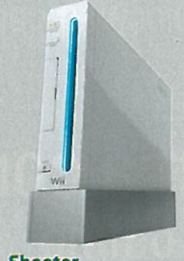
UN TÍTULO DEPORTIVO DE los que suponen un reto por su dificultad -y se agradece- y que nos sumerge en unos interesantes modos de juego.



Alejandro P.
PLAYSTATION 3



Wii



	Plataformas	PRECIO	NOTA
1	S. MarioGalaxy 2	49,95	9.8
2	S. Mario Galaxy	25,95	9.7
3	Kirby's Epic Yarn	32,95	9.5
4	New Super Mario	47,95	9.2

	Conducción	PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	49,95	8.1
2	Fórmula 1 2009	49,95	8.9
3	Driver: S. Fran.	42,95	8.7
4	NFS: Nitro	22,95	7.9

	Lucha	PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	42,95	9.2
2	Tatsunoko vs...	22,95	8.9
3	WWE SD 2009	10,95	8.8
4	Castlevania Judg.	22,95	7.8

	Rol	PRECIO	NOTA
1	Zelda: Skyward S.	49,95	9.9
2	M. Hunter Tri	49,95	9.6
3	The Last Story	49,95	9.0
4	Xenoblade Chr...	49,95	8.5

	Estrategia	PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	39,95	9.0
2	Pikmin 2	29,95	8.0
3	Overlord Dark L.	22,95	8.6
4	Animal Crossing	25,95	8.4

	Musical	PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	07,99	9.2
2	Rock Band Beatles	22,95	9.0
3	GH: Metallica	29,95	9.0
4	Let's Tap	19,95	7.5

	Shooter	PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	29,95	9.5
2	MW Reflex Ed.	39,95	9.3
3	Metroid Prime Tril.	49,95	9.2
4	007: Golden Eye	29,95	9.0

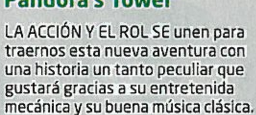
	Deportivo	PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	29,95	9.5
2	PES 2010	17,95	9.2
3	NBA 2K12	22,95	9.2
4	Grand Slam Tennis	27,95	9.0

	Puzle	PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Smash	19,95	8.6
2	Rayman Raving	22,95	9.6
3	Trivial Pursuit	39,95	8.2
4	Pictionary	29,95	7.0

	Acción	PRECIO	NOTA
1	No More...2	12,95	9.0
2	Red Steel 2	29,95	9.0
3	Skylanders: S.A.	66,94	9.0
4	S.H. Shattered M	29,95	8.9

EL EXPERTO RECOMIENDA

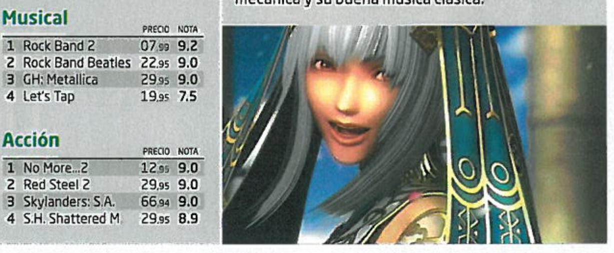
Pandora's Tower



LA ACCIÓN Y EL ROL SE unen para traernos esta nueva aventura con una historia un tanto peculiar que gustará gracias a su entretenida mecánica y su buena música clásica.



Chema Antón
WII



XBOX 360



	Plataformas	PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	19,95	8.7
2	Tomb Raider Und.	22,95	8.7
3	Catherine	56,95	8.6
4	Rayman Origins	32,95	8.6

	Conducción	PRECIO	NOTA
1	Forza 3	29,95	9.5
2	Forza 4	59,95	9.4
3	F1 2010	22,95	9.3
4	DiRT 3	29,95	9.2

	Lucha	PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	22,95	9.6
2	Tekken 6	22,95	9.4
3	Marv vs. Capcom 3	22,95	9.3
4	SF X Tekken	56,95	9.2

	Rol	PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	22,95	9.7
2	Deus EX: HR	22,95	9.6
3	TES V: Skyrim	65,95	9.6
4	Final Fantasy XIII-2	52,95	9.5

	Estrategia	PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	22,95	8.6
2	Endwar	12,95	8.5
3	Civilization Rev.	22,99	---
4	Tropico 3	49,95	8.3

	Musical	PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	12,95	9.2
2	Rock Band Beatles	07,99	9.0
3	DJ Hero	22,95	9.0
4	Dance Central 2	39,95	9.0

	Shooter	PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	29,95	9.7
2	Halo Reach	22,95	9.5
3	Bioshock	19,95	9.5
4	CoD: Black Ops	39,95	9.5

	Deportivo	PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	49,95	9.5
2	FIFA 11	22,95	9.4
3	NBA 2K12	29,95	9.2
4	Fight Night Cha...	29,95	9.0

	Xbox Live Arcade	MPOINTS	NOTA
1	Braid	800	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	**Trial Evolution**	1200	9.4
4	RDR Undead N.	800	9.4

	Acción	PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	29,95	9.8
2	Mass Effect 3	65,95	9.7
3	Gears of War 3	52,95	9.7
4	AC: La Hermandad	22,95	9.7

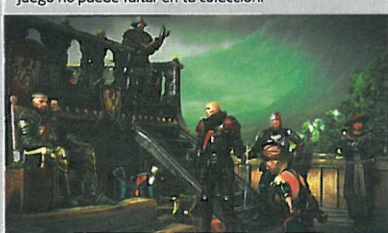
EL EXPERTO RECOMIENDA

The Witcher 2: AoK Enhanced Edition

NO PUEDO MÁS QUE DECIRTE que, si te gusta el rol y la acción de temática medieval, este fantástico juego no puede faltar en tu colección.



Juan 'Xcast'
XBOX 360



Entra en xtralife.es y usa el código de la siguiente página

XTRALIFE.es te regala **10€** en Los recomendados



PS VITA



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	WipEout 2048	39,95	9.0
2	**MotorStorm RC**	**05,99**	**7.9**
3	Ridge Racer	29,95	6.5
4	------	--,--	---

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Reality Fighters	29,95	7.9
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	**Lumines: Elect. S.**	**39,95**	**8.5**
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	**Unit 13**	**39,95**	**8.4**
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA Football	49,95	9.0
2	Everybody's Golf	39,95	8.9
3	Virtua Tennis 4	44,95	8.7
4	**Hustle Kings**	**07,99**	**8.1**

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Deviants	29,95	8.1
2	**Touch my Katamari**	**39,95**	**8.3**
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Acción

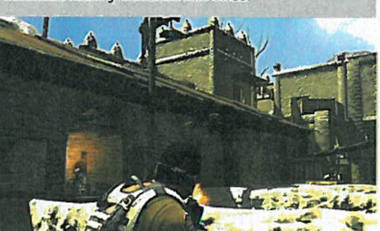
		PRECIO	NOTA
1	Uncharted: GA	49,95	9.3
2	**Super Stardust D.**	**07,99**	**8.3**
3	Ninja Gaiden S P	39,95	8.2
4	Dinasty W. Next	39,95	8.1

EL EXPERTO RECOMIENDA

Unit 13

EN UNIT 13 TENEMOS el primer shooter para la nueva portátil de Sony. Sin duda, una gran oportunidad para pegar tiros en sus divertidas y variadas misiones.

Alejandro P.
PS VITA



NINTENDO DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Kirby: Mass Att...	39,95	8.9
2	Yoshi's Island DS	39,95	---
3	de Blob 2: The U...	14,95	8.5
4	Lego STW III	29,95	8.2

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart DS	39,95	9.1
2	Trackmania DS	29,95	8.2
3	Grid	22,95	8.2
4	Moto Racer DS	22,95	7.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Bleach: BoF	18,99	8.3
2	Bleach: Dark Souls	39,95	8.1
3	Ultimate Mortal K.	28,45	7.2
4	WWE 2009	09,95	5.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mario & Luigi: VCB	39,95	9.3
2	Inazuma Eleven	37,95	9.2
3	Chrono Trigger DS	32,95	9.0
4	The World Ends...	39,95	8.7

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	AoE: Mythologies	19,95	8.9
2	Civilization Rev.	19,95	8.8
3	Cookie Shop	18,95	8.6
4	Fire Emblem	17,95	8.5

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rhythm Paradise	09,95	9.1
2	Maestro! Jump...	29,95	8.5
3	Guitar Rock Tour	09,95	7.7
4	GHoT: MH	39,95	7.2

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Metroid Prime H.	09,95	8.4
2	Space Invaders Ex.	29,95	8.4
3	MW Mobilized	39,95	8.3
4	Big Bang Mini	29,95	8.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA Soccer 09	19,95	8.4
2	TH Proving Ground	29,95	7.8
3	New Int. T&F	39,95	7.3
4	Skate it	39,95	7.2

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Profesor Layton	39,95	9.5
2	Profesor Layton 3	39,95	9.1
3	Ghost Trick: Dete..	39,95	9.0
4	Profesor Layton 2	39,95	8.7

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA: Chinatown W.	10,95	9.3
2	Zelda: Spirit...	32,95	9.2
3	Castlevania: OoE	39,95	9.0
4	SolaTorobo: RTH	39,95	8.6

EL EXPERTO RECOMIENDA

Inazuma Eleven 2

UNA MÁS QUE INTERESANTE mezcla de fútbol y rol para la portátil de Nintendo. Un juego recomendable, y más viendo lo parado que anda el catálogo de DS.

Chema Antón
NDS





NINTENDO 3DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. Mario 3D Land	42,95	9.4
2	Sonic Generat.	42,95	8.4
3	S. Monkey Ball	22,95	6.8
4	Raving Rabbids	22,95	6.5

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart 7	42,95	9.0
2	PilotWings Resort	43,95	8.2
3	Driver Renegade	22,95	7.8
4	Ridge Racer 3D	32,95	7.7

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	DOA Dimensions	22,95	9.2
2	SSFIV: 3D Editi...	22,95	9.0
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Ninten...+Cats	42,95	8.1
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	**Rhythm Thief: ME**	**44,95**	**8.6**
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2012 3D	32,95	8.8
2	FIFA 12	39,95	8.2
3	DualPenSports	29,95	7.8
4	Mario y Sonic JJOO	49,95	7.8

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Pac-Man & G. Dim	29,95	7.6
2	Puzzle Bobble U	39,95	6.0
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Ocarina of Time	43,95	9.5
2	Starfox 64 3D	44,95	9.3
3	Skylanders: S.A.	66,94	9.0
4	MGS: Snake Eater	39,95	8.9

EL EXPERTO RECOMIENDA

Rhythm Thief y el Misterio del Emperador

UNA ATRACTIVA HISTORIA que te enganchará gracias a sus bien llevados puzles musicales, a su exploración y a su aspecto visual.

Chema Antón
3DS



PC



MMO

		PRECIO	NOTA
1	WoW: Cataclysm	27,95	9.5
2	WoW: Lich King	22,95	9.5
3	Aion	12,95	9.2
4	Star Wars: TOR	54,95	9.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	06,95	9.5
2	DiRT 3	12,95	9.2
3	Pure	07,90	9.2
4	F1 2011	12,95	9.0

Aventura

		PRECIO	NOTA
1	**New York Crimes**	**19,95**	**8.7**
2	H. Monsters II	19,95	8.5
3	Sam & Max	29,95	8.3
4	Sherlock Holmes	12,95	8.2

Rol

		PRECIO	NOTA
1	The Witcher 2	22,95	9.7
2	Mass Effect 2	12,95	9.6
3	Deus EX: HR	22,95	9.6
4	TES V: Skyrim	47,95	9.6

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	StarCraft II	39,95	9.9
2	Warhammer 40K	33,95	9.3
3	Empire Total War	39,95	9.3
4	Men of War: A.S.	19,95	9.2

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	22,95	8.7
2	Lego indy 2	22,95	8.3
3	iFluid	18,95	7.0
4	Up!	19,95	7.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	29,95	9.7
2	ARMA II	12,99	9.5
3	Battlefield 3	29,95	9.5
4	Modern Warfare 3	49,95	9.4

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	22,95	9.5
2	FIFA 11	12,95	9.4
3	NBA 2K12	12,95	9.2
4	NBA 2K11	07,95	9.0

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Pet Shop	29,95	7.5
2	World of Goo	07,90	-.-
3	Crazy Machines 2	09,95	-.-
4	Line Rider Freest.	07,99	-.-

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	29,95	9.8
2	Mass Effect 3	49,95	9.7
3	Batman Arkham A.	22,95	9.6
4	AC: La Hermandad	29,95	9.5

EL EXPERTO RECOMIENDA

Alan Wake

UN GRAN TÍTULO QUE decidió aterrizar también en PC, y que, gracias a las posibilidades que ofrecen los compatibles, presenta interesantes mejoras técnicas.

'Duardo'
PC







ENTRADAS PLATINUM

360,PS3,PC
Pro Evolution Soccer 2012



MARZO
29,95€ | 14,95€

Aunque la temporada esté concluyendo, no te quedes sin el deporte rey en tu consola.

PSP
Invizimals: La Otra Dim.



ABRIL
9,95€

Más de 100 criaturas para cazar y combatir. El título incluye modos para dos jugadores.

PS3,360,PC
FIFA 12



ABRIL
49,95€ | 19,95€

Electronic Arts ha rebajado también el precio de las versiones de FIFA 12 de Wii (29,95€), PSP (29,95€) y Nintendo 3DS (39,95€).

PS3,360
Fallout 3



MARZO
9,95€

Uno de los mejores RPGs de la generación. Si aún no has probado este título post-apocalíptico, ahora podría ser una buena ocasión para hacerlo.



XTRALIFE.es

10€ DE DESCUENTO EN NOVEDADES Y PROMOCIONES

Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos.











Plataforma	PVP	XtraLife	Precio	Código descuento
PS3	60,99€	56,95€	46,95€	XLMARCA*SRERAC*
XBOX 360	60,99€	56,95€	46,95€	XLMARCA*XRERAC*
PS3	71,99€	66,95€	56,95€	XLMARCA*STW13*
XBOX 360	71,99€	66,95€	56,95€	XLMARCA*XTW13*
PS3	60,99€	56,95€	46,95€	XLMARCA*SRIDUN*
XBOX 360	60,99€	56,95€	46,95€	XLMARCA*XRIDUN*
PC	40,99€	36,95€	26,95€	XLMARCA*PRIDUN*



ALAN WAKE









Plataforma	PVP	XtraLife	Precio	Código descuento
PS3	65,99€	55,95€	45,95€	XLMARCA*SSSEIY*
PC	40,99€	36,95€	26,95€	XLMARCA*PALWAL*
PS3	60,99€	56,95€	46,95€	XLMARCA*SARMCV*
XBOX 360	60,99€	56,95€	46,95€	XLMARCA*XARMCV*
PS3	60,99€	54,95€	44,95€	XLMARCA*SNARUG*
XBOX 360	60,99€	54,95€	44,95€	XLMARCA*XNARUG*

Cómo usar tus códigos descuento



1. Entra en la tienda ***www.xtralife.es*** y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.
2. Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.
3. Introduce tu código ***Marca Player*** en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.

Entrega en 24h

Gastos de envío: SÓLO 2,99€

*Hasta límite de existencias

Compra tus juegos habitualmente en ***www.xtralife.es*** y consigue suscripciones gratis a tu revista ***Marca Player*** y muchos premios más.

Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 18 de abril de 2012.

COLABORA BIRMANIA

ESCUELA KM 42: ¡AYUDA A RECONSTRUIR SU COMUNIDAD!

En el pasado mes de febrero se produjo un incendio en la comunidad donde viven parte de los alumnos de la escuela Km42. Sus casas están hechas con bambú y recubiertas con hojas de árbol de teka. El incendio se produjo por una cocina de leña mal apagada; En pocos minutos el fuego se propagó al resto de viviendas, y en menos de una hora toda la comunidad quedó reducida a cenizas. Más de un centenar de personas se han quedado sin hogar y han perdido su trabajo ya que esta comunidad se asienta en los campos de hortalizas que cultivan para los propietarios de estas tierras.

Colabora Birmania junto a otras organizaciones locales trabaja en la reconstrucción de las viviendas y facilitando atención médica a los heridos. Los damnificados por el incendio han sido ubicados en pequeñas tiendas de campaña improvisadas con lonas, y los niños y niñas han sido alojados en los dormitorios de la escuela Km42.

Si quieres, puedes contribuir a la reconstrucción de su comunidad y ayudarnos a que estas 25 familias tengan una nueva vivienda. Haz tu aportación.

www.colaborabirmania.org,



¡COLABORA!

Nº LA CAIXA: 2100-0515-45-0200219564

WWW.COLABORABIRMANIA.ORG

> Próximo número

Descubre qué te vas a encontrar el mes que viene en tu revista Marca Player

¡Exclusiva!

¡VOLVEMOS POR ELLA!

18 Mayo 2012

La fecha puede verse afectada debido a cierres de exclusivas, inclusión de regalos... Rogamos tengáis paciencia.